





Revista Oficial de Nintendo

TLOZ: Spirit Tracks para Nintendo DS

Revisamos
- LEGO Rock Band
- Call of Duty: Modern Warfare
- Band Hero

CONOCE NUESTRO NUEVO LOOK

# Segundas partes de ZELDA ...siempre son buenas

- Venezuela Bs.f. 11.0
- Ecuador 2,50 Dólares




Año 19 No.1


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
XION
Disney
SQUARE ENIX
Kingdom Hearts 358/2 Days
© 2009 Square Enix

# SUMARIO

Página 38

© 2009 Warner Home Videogames



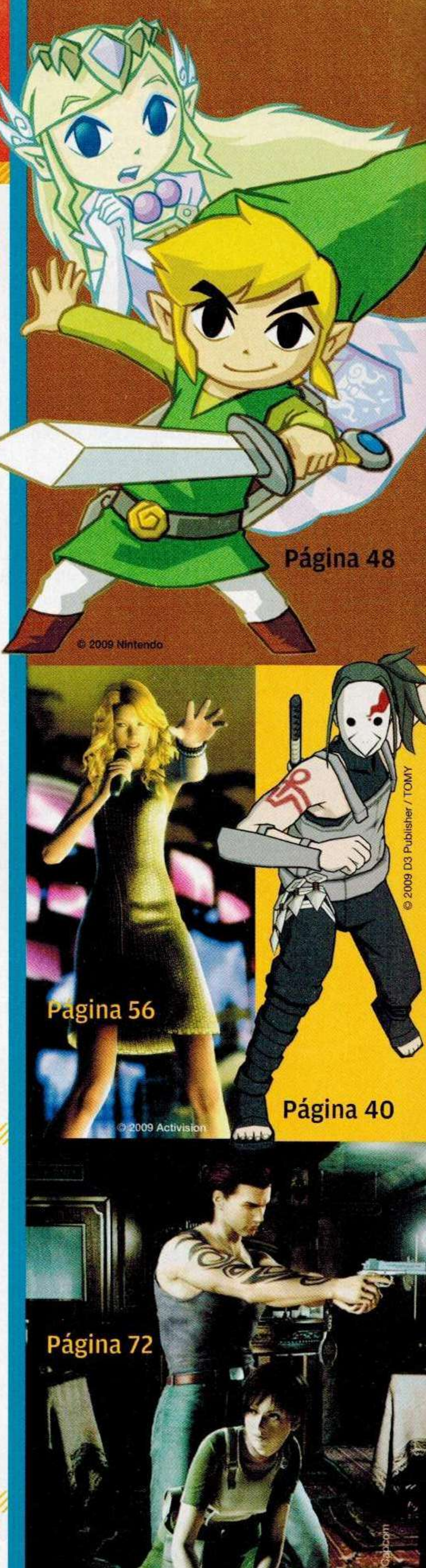


Revisamos







# EDITORIAL

Año XIX No. 1
Enero 2009

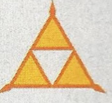
En Club Nintendo arrancamos un nuevo año no sin antes desearles que todos sus deseos se les cumplan y sobre todo, que Nintendo nos traiga más y más títulos de calidad como nos ha acostumbrado desde el principio. ¿Ya tienen su **New Super Mario Bros. Wii**? Porque aquí en la redacción quedamos encantados con su dinámica forma de juego, lo sencillo, pero a la vez retador del *gameplay*, tanto así que se convirtió en uno de nuestros favoritos inmediatos: así que allí les reitero una recomendación para pasar "a gusto" estas festividades.

Este año iniciamos con el héroe de leyenda en portada, así es, **Link**, el hyliano más popular de múltiples centurias, quien regresa por más acción para el Nintendo DS, por lo tanto te hablaremos un poco de su historia, el cómo se juega y las cualidades que conserva o agrega con respecto a su antecesor; pero eso no es todo, en cuanto avances a través de nuestras páginas, notarás un cambio importante en la revista: páginas renovadas visual y textualmente, nuevas secciones para tener mayor comunicación e interactividad con nuestros usuarios, ligando lo impreso con lo electrónico y, por supuesto, mejor calidad en la información para que siempre estés al tanto de todo lo que ocurre en esta comunidad (Club Nintendo), de la que nos sentimos orgullosos por ser la más longeva de América Latina, por supuesto, gracias a tu preferencia y apoyo.

Desde luego, las secciones que tanto te agradan seguirán apareciendo en la revista, de hecho, en esta ocasión incluimos un artículo especial sobre los recientes juegos de **Naruto** para Nintendo, así como una ojeada al pasado (en la sección Arcadias) donde te platicaremos del legendario **Killer Instinct 2** que luego se adaptó para Nintendo 64. Así que ponte cómodo porque estamos a punto de comenzar el primer número del 2010 de Club Nintendo.

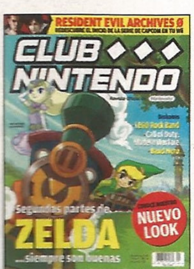
Por último, envíanos tus comentarios a clubnin@clubnintendomx.com acerca del nuevo *look* de Club Nintendo. ¿Qué te pareció?

¡Comencemos!











Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com








ISSN 1665-7888


CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 19 N°01. Fecha de publicación: Diciembre 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E. Col. Santa Fe. Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

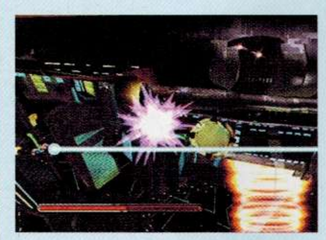
Impresa en Colombia por: World Color Colombia S.A., Calle 17 No. 41-34, Bogotá, Colombia, Teléfono: (571) 208 6030.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

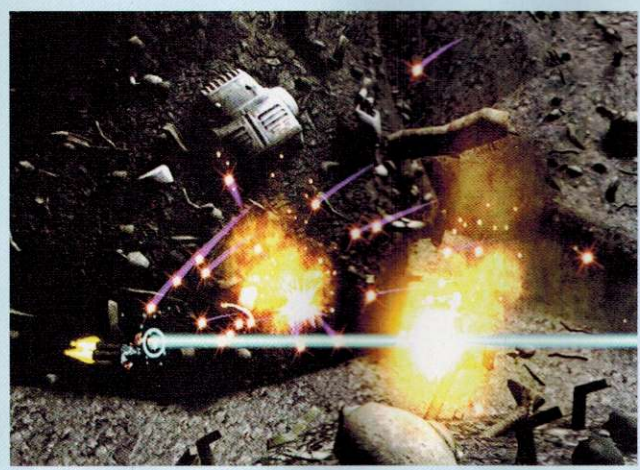
# LA IMAGEN

## El regreso de un héroe...

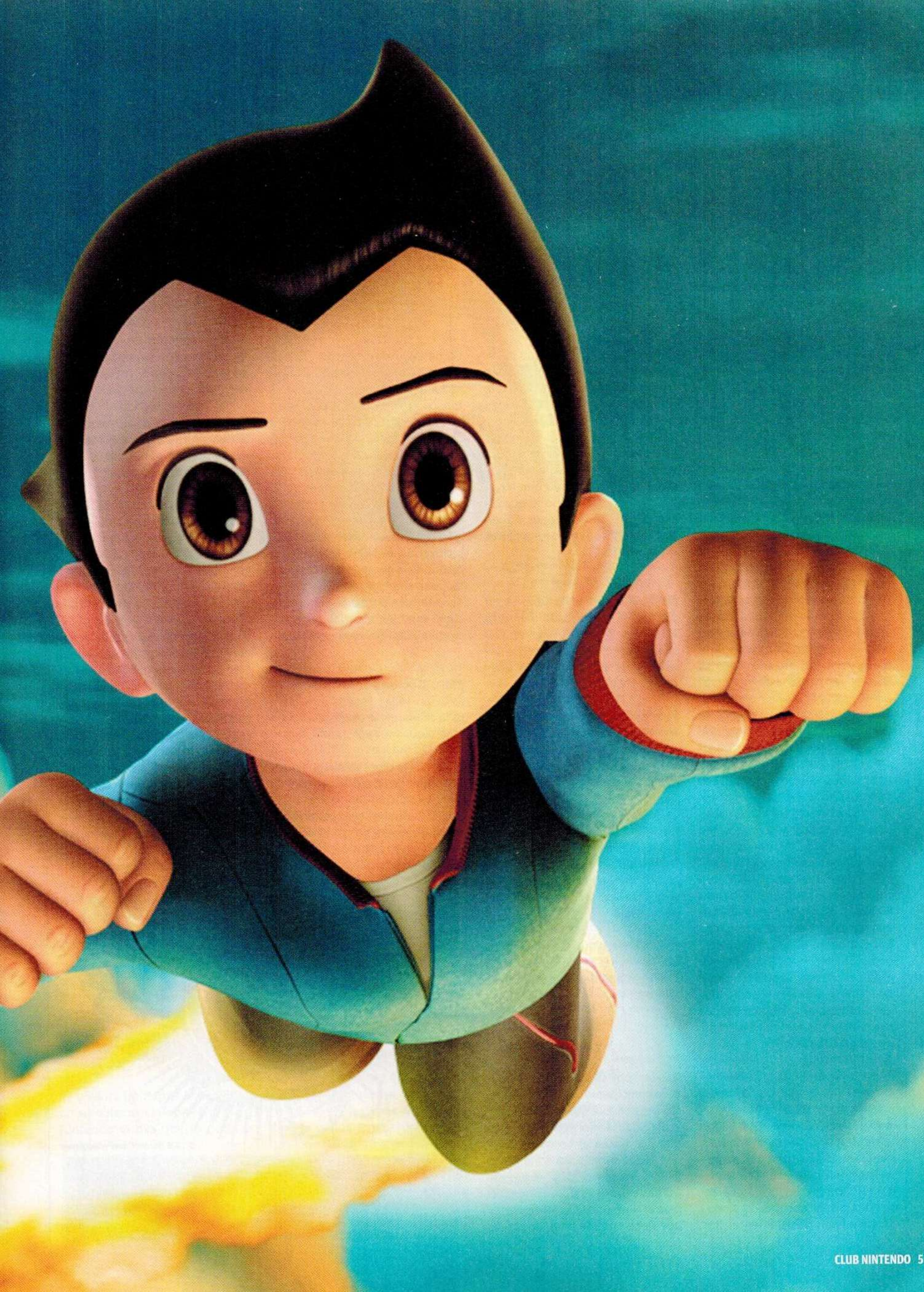
**Astro Boy** ha sido uno de los héroes exportados desde Japón que han traído grandes emociones durante varias generaciones; y no es para menos, pues sus aventuras en contra de robot de todos tamaños y poderes nos han dado momentos de acción y diversión. Si bien su paso por los videojuegos ha sido escaso, con esta nueva aventura para Wii y Nintendo DS se pretende honrar al niño robot, así que si quieres enterarte de todos los pormenores de esta adaptación de película, te invitamos a que le eches un ojo al *review*.







**ASTROBOY** página 34





# DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También puedes escribirme por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! Felicidades por su revista, espero que contesten mis dudas:

1.- ¿Es verdad lo de la Wii 2 y que ésta tendrá lector de Blu-Ray?

2.- En varias páginas de Internet se corre el rumor de que la única novedad para la nueva plataforma casera de Nintendo será la alta definición. ¿Es verdad?

3.- Esta es difícil: ¿es cierto que a Nintendo se le fue de las manos el mercado y que su competencia, el Play Station 3, le está quitando los reflectores de encima? Pregunto esto ya que el mismo creador de **Mario** lo ha declarado. Muchas gracias por su atención y enhorabuena, pásenlo bien.

Amir González
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Amir! Espero que tú y todos nuestros lectores tengan un maravilloso inicio de año y, sobre todo, que todos sus deseos les sean cumplidos. Ahora pasemos a las respuestas. Aún es muy temprano para afirmar o negar datos sobre la próxima consola casera de Nintendo y claro, es un hecho que la compañía se encuentra trabajando en el nuevo proyecto, pero por cuestiones propias de la marca, no se han dado detalles ya que el Wii sigue vigente como una de las mejores plataformas del mercado y todavía tiene tiempo de vida suficiente.

Ahora bien, decir si traerá Blu-Ray o cambiará la resolución de la imagen sería crear rumores con cero base de fundamentos. Mejor te recomiendo que te mantengas pendiente de las noticias que publicamos en la revista o en la página de Internet, pues en cuanto se haga oficial, nosotros lo comunicaremos inmediatamente. Por último te puedo decir que el Wii supera por mucho en la cantidad y diversidad de juegos al PS3, este último tendrá buena capacidad multimedia y gráficos deslumbrantes, pero su galería de juegos es escasa y no tan explosiva como les ocurrió en generaciones pasadas. Por lo tanto, dudo que Miyamoto haya comentado lo que dices, pues sus videojuegos siguen posicionándose como los mejores del mercado.

¡Saludos a todos los que hacen posible la publicación de Club Nintendo! Quiero felicitarlos por su excelente trabajo. Además necesito que me respondan unas dudas, Ahí les van:

1. ¿Hay una versión de **Guitar Hero** para **DSi**? Es que me quiero comprar un Nintendo DS pero no sé cuál de los modelos existentes me es útil para jugar **Guitar Hero**.

2.- Además, si hay **Guitar Hero** o **Rock Band** para Nintendo DSi, ¿cómo se jugaría? Y es que no tiene la otra entrada que era para juegos de Game Boy que servía para conectar la "guitarra" o algo por el estilo.

Bueno, espero que me respondan por favor (del modo que sea posible). Les agradezco. ¡Saludos a la Princesa!

Byron E. Santizo A.
Vía correo electrónico

Gracias por el cumplido, Byron, pero como hemos dicho en copiosas ocasiones, a quienes deberían ir dirigidas las flores es a ustedes que nos hacen el honor de leernos mes a mes. Hasta hace poco, **Guitar Hero** en sus versiones portátiles sólo estaba disponible para el Nintendo DS tradicional (el que tiene entrada para juegos de Game Boy Advance) con sus ediciones "**On Tour**". Pero Activision recientemente puso en nuestras manos la versión de **Band Hero** que está enfocada al Nintendo DS Lite. Esto es debido a que cambiaron el puerto al que va insertado el Guitar Grip, una pequeña actualización al cómo comunicar el *hardware* con la consola que brinda la posibilidad de acceso al juego a las nuevas ediciones del NDS, incluyendo el NDSi. Esto mismo responde a tu segunda pregunta, pues el adaptador Guitar Grip hace la función de la guitarra (y ahora también batería) de forma sencilla y realmente entretenida.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo por allá? Espero que bien. Es la primera vez que te escribo y quiero que me respondas.

1.- ¿Es cierto que sacaran una nueva versión de **Sonic Adventure**?

2.- ¿Hay o habrá un nuevo título de **Bomberman**?

3.- ¿El juego de **Super Mario Galaxy 2** ocupará el nuevo accesorio Wii MotionPlus?

4.- Vi en el portal de videos por Internet, Youtube, que sacarán una nueva edición del popular juego **Killer Instinct**; ¿es cierto?

Bueno, eso es todo, los felicito a todos los que hacen posible Club Nintendo por su doceavo aniversario...Nos vemos.

Itachi Uchida
Vía correo electrónico

Todo tranquilo por este reino champiñón, mi estimado **Itachi** (veo que eres fan de **Naruto**, así que te invito a que cheques el especial de dicho anime que incluimos en esta misma edición, de seguro te encantará), pero iniciando un nuevo año que nos traerá muchas sorpresas por parte de las franquicias más importantes de Nintendo, de hecho, la más próxima a estrenarse es la nueva misión de **Samus Aran** para Wii.






Otro de los títulos que incrementan la franquicia de **Rock Band** es el que se hizo con temática de **LEGO**, el cual incluye canciones bastante buenas que divertirán a jugadores de todas las edades, sin embargo, lo más importante es que también encontrarás una versión para Nintendo DS, así podrás llevarte la música a todas partes.



Al parecer, a SEGA le está pareciendo más rentable –por ahora– lanzar juegos de **Sonic** que involucren otras situaciones como los deportes o las ediciones alternas como las que protagoniza **Shadow**. De hecho, el último juego que salió fue **Sonic Adventure 2** para Nintendo GameCube y se trataba de una adaptación de su original de DreamCast, y a pesar de que el estilo de juego era bastante bueno, no sé porqué no sacaron una tercera aventura, pero quién sabe… algún día podrían revivir esa historia.

Nintendo no ha revelado muchos detalles de **Mario Galaxy 2**, sin embargo, como ahora la tendencia es hacia el Wii Motion Plus para una mejor sensación y dominio de los juegos, es altamente probable que sí sea incluido como forma de *gameplay*, pero ya les informaremos más adelante todos los detalles de esta esperada aventura galáctica. Por desgracia, aunque estuviera en puerta otra etapa (que no lo está) de **Killer Instinct** no llegaría a las consolas de Nintendo, pues como sabrás, los derechos para esa franquicia los tiene Rareware, desarrolladores que hace algunos años brincaron del barco de Nintendo para afiliarse a otra compañía de verdes colores. Por último, **Itachi**… creo que a ti si te llegan retrasadas las revistas, pero por seis años ja, ja, ja, pues cumplimos 18 años y no 12 como mencionas, pero muchas gracias por tus buenos deseos.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va por allá? Espero que bien, ja, ja. Bueno, tengo dudas en cuanto a tres preguntas y quiero saber si tú me las podrías responder:

1.- ¿Saldrá un **Paper Mario DS** o en su defecto, el **Paper Mario** de Nintendo GameCube lo podrían sacar al Wii?

2.- Soy un gran fanático de **Super Mario Sunshine** y quería saber si van a sacar una secuela para Nintendo DS o para Wii.

La franquicia de **Paper Mario** se hizo famosa desde el Nintendo 64 en febrero del 2001 para luego continuar en **The Thousand Year Door** en GameCube (2004) y por último **Super Paper Mario** para Wii en el 2007. Así que ya es tiempo de que Nintendo nos vuelva a sorprender con una nueva historia de **Mario** en papel, esperemos que ocurra muy pronto, ya sea en Wii o NDS.


© 2009 Nintendo

3.- ¿Podrían bajar el precio del Wii y de los juegos esta Navidad o hacer paquetes de dos controles y un juego o algo parecido?

Fernando Ochoa Garza
Vía correo electrónico

Lo último que supimos fue de **Super Paper Mario** para Wii en abril del 2007, el cual fue bastante bueno por el tipo de ángulos de cámara que utilizó, así como por la variedad de personajes que encontrabas a lo largo de tu aventura, fuera de ello no se ha dicho nada más y por supuesto, mucho menos para el Nintendo DS, puesto que nunca ha salido una edición portátil de esta saga. Quizá lo más cercano para portátiles son las historias de **Mario & Luigi**, que no son de papel, pero conservan el toque de Aventura/RPG que tanto nos ha cautivado.

Al parecer, una secuela directa como tal (de **Super Mario Sunshine**) no está en planes, pues si te fijas, Nintendo ha avanzado y luego de **Super Mario 64** se dio **Super Mario Sunshine**, para luego continuar con **Super Mario Galaxy**, éste último sí tendrá secuela tal como se anunció en el pasado E3, así que mantente pendiente porque si te gustó la primera, estoy seguro que quedarás conquistado por **Super Mario Galaxy 2**.

La siguiente noticia no es muy nueva, pero igual funciona pues el Wii ya tuvo una baja en su costo en EEUU que lógicamente se vio reflejada en nuestro país. La rebaja fue bastante razonable y depende también del lugar en donde compres tu producto, pues muchas veces cambia por algún margen. Los juegos no se vieron afectados por esta reducción de costos, pero es común que luego de algunos meses, los locales o tiendas reduzcan el precio de juegos que ya llevan tiempo en anaquel. Así que te recomiendo que cheques las existencias, pues, por ejemplo, podrías comprarte títulos de hace un año mucho más económicos que el día de su lanzamiento.

¡Qué tal, **Dr. Mario**! ¿Ya preparado para el hielo? Espero que sí y para tu próxima aventura; te estoy escribiendo desde mi consola Wii ya que ya tengo el Canal de Internet sobre el cual tengo una duda, bueno, al grano.

1.- ¿Cuándo llega el juego **New Super Mario Bros. Wii**?

2.- ¿Cuál es la fecha exacta para el juego **Tatsunoko VS Capcom**?

3.- ¿El título **Cursed Mountain** es algo así como el **Resident Evil 4**? Es que se parece por la cámara que trae.

4.- ¿Cuándo saldrá un juego de disparos pero con la cámara del **Resident Evil 4**?; es que es muy dinámica la forma de controlar los movimientos de los personajes.

5.- ¿Cómo le hago para instalar el Windows Live Messenger para Wii? Es que lo quiero para chatear pero no sé cómo, ¿es como un canal al instalar o qué?

Quique
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Quique! El **New Super Mario Bros. Wii** está disponible desde el 15 de noviembre del año pasado, mientras que **Tatsunoko VS Capcom** lo estará a partir del 26 de enero próximo, así que ya tienes dos alternativas interesantes para sacarle jugo a tu consola.

Ambos juegos, **Cursed Mountain** y **RE 4** son diferentes desde las perspectivas que quieras verlo, el tipo de acción, temática, ángulos de cámara e incluso hasta el cómo se juega, sin embargo, **Cursed Mountain** tiene un *gameplay* en tercera persona por completo, a diferencia del otro mencionado en donde tu visión está detrás del hombro de **Leon S. Kennedy**. Ahora bien, por lo de tu cuarta pregunta, los juegos **Umbrella Chronicles** y **The Darkside Chronicles** de **Resident Evil** son *shooters* y bastante buenos, quizá no tienen la misma cámara que **Resident Evil 4**, pero se disfrutan igual de bien.

Por desgracia, mi estimado Quique, no se puede instalar el *Windows Live Messenger* en el Wii, esto porque no hay una versión para Nintendo (y dudo mucho que salga más adelante), pues los que ves comercialmente son para PC o Mac, por ejemplo. En todo caso, lo que podrías hacer es entrar en alguno de los mensajeros instantáneos web que no se instalan, pues son a través de alguna página de Internet, espero que te funcionen, por cierto, ese tipo de mensajeros también te funcionan en el Nintendo DS.




¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo por allá en el Mushroom Kingdom? Espero que **Bowser** no esté causándote problemas. Bueno, ahora al grano:

1.- Hace varias ediciones ya, publicaron algo sobre un videojuego de **La Melancolía de Haruhi Suzumiya**, y yo me he vuelto un gran seguidor de esta serie, y quería saber si iba a llegar a México, o bien al continente.

2.- Igual hace varias ediciones, comentaron algo sobre una secuela de **Bleach: The Shattered Blade**, un juego que me prestaron y me gustó tanto que no lo devolví en todo un curso escolar, y he visto videos de esta secuela en Intenet y quería saber si había llegado a México, porque no lo he visto en ninguna tienda.

Los remakes de **Pokémon Gold & Silver** estarán listos para la primavera de este 2010 y tienen modificaciones importantes tanto en imagen como en objetivos del juego, es decir, podrás experimentar una intensa forma de juego que te emocionará ya sea si jugaste las versiones originales o no.

3.- ¿Ya tiene fecha de salida el juego **Naruto shippuden: Clash of Ninja Revolution 3**?

4.- Ví en la página oficial de **Pokémon Platinum** que en una de las más grandes cadenas de jugueterías de EEUU iba a distribuir al todo poderoso **Arceus** gratis, con ataques que sólo éste puede tener, y quería saber si harían esto mismo en algún lugar de nuestro continente americano.

Bueno, eso es todo por el momento, así que te digo adiós a ti y a todos los **toads** que te ayudaron en **New Super Mario Bros. Wii** y gracias por tu tiempo.

Jorge Mario Lara
Vía correo electrónico

En el Mushroom Kingdom estamos arrancando el año y parece que todo va tranquilo, pero seguramente **Bowser** ya está planeando algo, así que nos mantendremos listos por cualquier eventualidad. Para **Haruhi Suzumiya Noyutsu** la traducción literal sería "**La melancolía de Haruhi**", pero no es un título oficial, sino la interpretación del nombre japonés. Lo malo es que dudo mucho que llegue a nuestro continente, pues como ocurre con otras tantas series niponas, ese tipo de juegos por lo regular no consigue una adaptación para nuestro mercado.




Con **Bleach**, no es para menos, la verdad es uno de los mejores juegos de pelea basados en animación japonesa. El *gameplay* no tiene queja y la gama de personajes y situaciones hace que te mantengas inmerso en la trama. Lamentablemente no han sacado una secuela para Wii, pero sí las hay para Nintendo DS y te comento que son igual de buenas. Siguiendo en el camino de los juegos de pelea japoneses, **Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3** salió en noviembre pasado y si quieres conocer más detalles de esta versión, así como la última de Nintendo DS, te recomiendo que le eches un ojo al especial que incluimos en esta misma revista.

Las promociones son independientes para cada país y muchas de éstas no aplican en el nuestro (o para América Latina en general), de hecho, aquí se regalaron personajes especiales durante los eventos "Electronic Game Show" de la Ciudad de México, pero no se han vuelto a hacer promociones similares para conseguir **Pokémon** especiales. De cualquier forma, si nos enteramos de algún evento o método para incrementar nuestros Pokédex, se los haremos saber de inmediato a través de cualquiera de nuestros canales de comunicación.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo te va con tus peleas en **Super Smash Bros. Brawl**? ¿Formando alianzas con **Link**? Bueno, dejemos eso y mejor te doy mis primeras preguntas hacia a ti en mi vida:

1.- ¿Algún día saldrá una continuación para el juego **F-Zero**? Porque ya lo he probado y me fascinó.

2.- ¿Cuál consola me recomiendas para comprar este fin de año, un NDS o un Wii? Porque me gustan mucho los juegos de **Naruto**.

Amauri Cristóbal Galicia
Puebla, Puebla

Ya sabes, Amauri, en **Smash** es toda una locura que nos entretiene muchísimo a todos los que participamos en los combates y, por supuesto, tenemos alianzas con **Link** y otros personajes para que haya variedad y más entretenimiento. Lamentablemente aún no hay noticias sobre una secuela de **F-Zero** para Wii o Nintendo DS, y digo lamentablemente porque ya se extraña ese tipo de competencia a grandes velocidades, más aún cuando pensamos cómo se veía y jugaba en el GameCube y lo que podría ocurrir en Wii; vaya que nos emocionamos, pero ojalá que para el próximo E3 sí haya noticias sobre este título… o también de **Kirby** o **Star Fox** que son otras de las franquicias que se extrañan.

¡Que hay, **Dr. Mario**! Espero que te la estés pasando bien en el Mushroom Kingdom y que **Bowser** se haya rendido por fin después de tanto que le has pateado su trasero; es la primera vez que les escribo y quisiera que me respondieras algunas preguntas, ahí te van:

1.- ¿Ya tienes información de la nueva aventura de **Link**?, pues me gusta mucho la gran serie.

2.- ¿Por qué no sacan una versión de **Guitar Hero** o de **Rock Band** de las canciones de los luchadores de la WWE?

3.- Hablando del tema, ¿cuándo va a salir el juego **Smack Down vs Raw 2010**?

4.- ¿Me conviene comprar el juego **Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up**?, pues en un programa de televisión mencionaron que los gráficos y el *gameplay* eran muy malos; ¿puedo confiar en ese programa o definitivamente está en contra de Nintendo?

5.- He visto en muchas páginas Internet que sacaron un juego de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para DS; ¿es cierto?, y si no, ¿cuándo lo lanzarán?

6.- ¿Podrían sacar una revista donde aparezca el arte de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**?

7.- He oído que sacarán un juego de **Pokémon: Soulsilver** y **Heartgold Version**. Después de estos títulos, ¿apaecerán otros?

Amauri Yazir Corral H.
Vía correo electrónico

Yo pensé que llegaría a rendirse, pero todo indica que nunca ocurrirá, de hecho, ya convocó a su descendencia para **New Super Mario Bros. Wii**, ¿ya lo jugaste? De no ser así, te lo recomiendo bastante, más para cuando tienes



reuniones con tu familia o amigos. Nintendo no ha dicho nada nuevo con respecto a la próxima aventura de **Link**, lo que provoca una gran expectativa y seguramente nos sorprenderán en el momento que hagan el anuncio, posiblemente durante el próximo E3.

¿Un **Guitar Hero** con rolas de luchadores? Por supuesto, cómo no, pero sólo si incluyen la de La Sonora Dinamita (Esa clásica de "Los Luchadores")... ja, ja, ja. Pues fuera de toda broma, los temas que eligen los gladiadores para sus entradas son *rockeros* o metaleros en su mayoría y por lo tanto sí podría quedar bien algo como lo que comentas, pero si te soy honesto, no creo que se dé de tal forma, pues ambas compañías (Activision y Electronic Arts) optan por titular sus juegos con el nombre de las bandas o con conceptos generales, por lo que no creo que se vayan a algo tan específico. Pero si juegas **Guitar Hero 3**, notarás que hay muchas rolas que te agradarán a ti tanto como a los profesionales del cuadrilátero. Por cierto, **SmackDown VS Raw 2010** ya está disponible para Wii desde finales del año pasado.

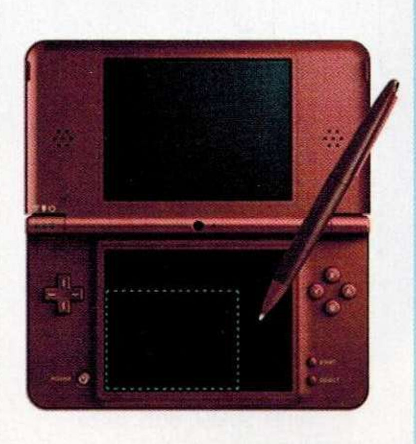
Con **TMNT Smash UP** pasa algo curioso, el juego tiene gráficos y *gameplay* dentro del promedio pero no son tan intensos en comparación a lo visto y jugado en **Super Smash Bros. Brawl**, por ejemplo. Otro de los puntos es que la variedad de personajes es un tanto limitada y no tan variada como en **Brawl**. Sin embargo, **Smash Up** es un buen título para los fans de las **Tortugas Ninja**, tiene buenos escenarios y resulta divertido jugarlo con los cuates, pero si me preguntas con cuál me quedo... definitivamente sería la versión de Nintendo. Por lo que dices de la credibilidad, cada persona evalúa dependiendo de su horizonte y sus preferencias, por lo que no podemos invalidar los comentarios de algún medio, porque son sus puntos de vista, pero aquí el verdadero juez eres tú, así que toma los comentarios como una base, mas no como un total y recuerda que cada uno de nosotros tiene gustos por videojuegos bastante variados.

Por último, no ha salido nada de **Ocarina of Time** para Nintendo DS, lo último de **Link** para el portátil es **Spirit Tracks**, título que llevamos en la portada de esta revista. No hace mucho pusimos una galería de Arte de **Majora´s Mask** y vaya que les gustó, así que nuestro siguiente objetivo será **Ocarina of Time**, tenlo por seguro. En cuanto a **Pokémon**, sí vendrán pronto esas nuevas ediciones (que son *remakes* de **Gold** & **Silver**) y posterior a ello, no dudo que Nintendo tenga nuevas sorpresas para los Pokéfans.

Hola, **Doctor Mario**. Me da mucho gusto saludarte y recurro a ti porque sé –de antemano- que eres la persona indicada para resolver mis dudas que, por cierto, no me han dejado dormir desde mucho tiempo atrás. Resulta que planeo comprarme un Nintendo DS, pero actualmente hay tanto la versión clásica, como la Light y NDSi, pero leí en Internet que próximamente Nintendo lanzará al mercado una nueva actualización de su portátil que ahora será conocido como Nintendo DSi LL. De ser cierto, ¿podrías decirme qué novedades ofrece dicha plataforma?

Agustín Campos
México, DF

¿Cómo estás, Agustín? Ciertamente Nintendo nos volvió a sorprender cuando hace unos meses anunciara que para el mercado japonés lanzaría una nueva actualización de su portátil, el Nintendo DS. Para esta ocasión, se ha incrementado el tamaño de ambas pantallas (considerablemente), así como también se agrega un nuevo *Stylus* y colores para la consola. Los nipones conocen (llegó a Japón en noviembre pasado) esta nueva edición como Nintendo DSi LL, mientras que para América todavía no se tiene una fecha de salida tentativa así como si –de llegar al continente- conservaría el mismo nombre o lo adaptarían con otro estilo. En cuanto a *hardware*, se mantiene como el primer NDSi, así que no creas que se trata de una nueva generación de portátiles, pues sólo se modificó en el aspecto estético y dimensiones de pantalla para que disfrutes mucho más de tus juegos.



Con esta actualización de NDS sería la tercera ocasión que Nintendo nos presenta modificaciones en su portátil. Si recuerdas, primero nos sorprendieron con cambios en peso, tamaño y pantalla para el NDS Lite y luego agregando nuevas funciones multimedia en DSi, pero esta reciente edición va mucho más enfocada a que no pierdas detalle en tus juegos, pues la pantalla tendrá una mejor calidad y dimensiones.

¿Cómo estás, mi estimado **Doctor Mario**? ¿Qué tal te pinta este 2010 para las próximas aventuras de Nintendo? Estoy seguro que Miyamoto nos tiene preparadas muchas sorpresas a los fans de Nintendo con nuevas aventuras fuera de ese mundo, pero bueno, quiero hacerte una consulta.

1.- Ahora que la compañía Capcom está lanzando los juegos de **Resident Evil** para Wii, ¿nos darán todos y cada uno de los títulos de la saga que han salido para Nintendo, o habrá algunos que no lleguen a tener adaptación a Wii?

Roberto López
México, DF

Todavía no sabemos si serán todos los juegos o sólo los primeros, pero por ahora, con las versiones "**Archives**" ya están las versiones cero y uno, por lo que no dudamos que más adelante se avienten la tercera parte, así como la emocionante versión de **Code Veronica** que ya previamente vimos en Nintendo GameCube. Lo que sí es un hecho, es que de plano no se considera la quinta entrega, pues Capcom ya ha confirmado muchas veces que no tiene planes para su adaptación a alguna consola de Nintendo.

### Arte por correo:

Luis Esteban; Naucalpan, Edomex.
Xavier Brandon; Tijuana, Baja California.
Fernando Calderón; Ensenada, B.C.
Martín Marilef; Santiago, Chile.
Freddy Fierro; Diriamba-Carazo, Nicaragua.
Alejandro Vega; Alajuela, Costa Rica.
Marco Pimentel; Buenos Aires, Argentina.
Isaac Vidales; Guadalupe, Nuevo León.
Iker Aguirre; México, Distrito Federal.
Darío Pell; Mérida, Yucatán.
Benjamín Castro; Santiago, Chile.
Kimbel Contreras; Rubio, Venezuela.
Odette García; Dolores Hidalgo, Gto.
Sergio Torres; Tijuana, Baja California.
Rodrigo Torres; Monterrey, Nuevo León.
Rafael Argüello; Guadalupe, N.L.
Alicia Cruz; Ciudad Juárez, Chihuahua.
Jesús Medina; Anzoategui, Venezuela.
Araceli Souza; Zapopan, Jalisco.
Óscar Mendoza; Oaxaca, Oaxaca.
Alfredo Campos; Aguascalientes, Ags.
Diana Hernández; San Miguel, El Salvador.
Uriel González; Culiacán, Sinaloa.
José Domingo Pérez; México, D.F.
Daniela Muñoz; Santiago, Chile.
José Abraham Enríquez; México, D.F.
Fabiola Chávez; Sabinas, Coahuila.



**El rombo de portada**
En la portada de 18 años estuvo en el hombro de Link


Super Smash Bros. Brawl


Star Fox Command


Star Fox

# Falco Lombardi

En los videojuegos hay ocasiones en las que un personaje -que no es el principal- acapara gran parte de la atención, e inclusive, llega a ser favorito de los fans y para ellos tiene más peso que el protagonista. Aquí tenemos a un exponente de esta situación, **Falco Lombardi**.

Este halcón antropomórfico es uno de los miembros más notables del equipo **Star Fox**, y debido a la naturaleza de su raza, tiene aún más habilidad como piloto que el mismísimo **Fox McCloud**. Fue creado por Shigeru Miyamoto y diseñado por Takaya Imamura.

## La arrogancia andando

Desde su primera aparición en 1993, cuando el juego **Star Fox** sorprendió al mundo entero, **Falco** se ha caracterizado por ser el tipo de personaje que se jacta de su habilidad, no escatima ninguna oportunidad para demostrar que él es el mejor, y además es un piloto orgulloso al extremo.

## Un as del vuelo

**Falco** siempre se distinguió por ser el menos cooperativo del equipo, cosa que se ve reflejada en sus frases y forma de referirse a sus compañeros durante los combates. Obviamente cree que es lo suficientemente bueno como para necesitar de ayuda, pero inclusive un piloto tan notable como él debe aprender un poco de cortesía y respeto.

Claro que siendo tan hábil, no es raro que sea una parte vital para el equipo, y a pesar de que se ha ausentado en algunas ocasiones, él siempre está listo para utilizar sus habilidades por el bien de sus amigos y equipo, aunque no lo demuestre por su arrogancia.

Su pericia y personalidad lo han convertido en uno de los personajes favoritos no sólo de los fans, sino también de los videojuegos. Esta misma fama lo llevó a ganarse un lugar en las últimas entregas del *crossover* de peleas de Nintendo; **Super Smash Bros.** en donde lo puedes elegir para pelear y demostrar que no sólo es bueno con las naves.



## Lo hemos visto en:

Star Fox
Super NES / 1993

Star Fox 64
Nintendo 64 / 1997

Super Smash Bros. Melee
Nintendo GameCube / 2001

Star Fox Adventures (No elegible)
Nintendo GameCube / 2002

Star Fox Assault
Nintendo GameCube / 2005

Star Fox Command
Nintendo DS / 2006

Super Smash Bros. Brawl
Nintendo Wii / 2008



**Reaparece en Japón**
Un nuevo capítulo de **Professor Layton** ha aparecido en Japón, logrando buenas ventas.



**Imponiendo su calidad**
**New Super Mario Bros. Wii** vendió casi un millón de copias en su primera semana.

# Una guerra al estilo japonés

**Samurai Warriors** es una gran saga en el país del Sol Naciente, tan es así que está por estrenarse su tercer capítulo, el cual estará de forma exclusiva en Wii. El proyecto corre a cargo de Koei, lo cual es ya una garantía en calidad. Todo parece indicar que podremos elegir de entre diferentes guerreros para vivir esta aventura, en la que deberás eliminar a centenas de enemigos para cumplir tus objetivos... los cuales aún son un misterio.

Técnicamente el juego luce impresionante, recorrerás enormes niveles totalmente en 3D donde literalmente cada dos pasos aparecerán grupos de enemigos que llenarán la pantalla, lo que demuestra que el equipo desarrollador ha aprovechado al máximo la consola, ya que además del gran número de personajes que se observan al mismo tiempo, los efectos de luz en las magias o ataques normales no han quedado en el olvido, al contrario, son impecables.

El título aparecerá este mismo año en Japón, la mala noticia es que para América no hay planes aún para su lanzamiento, lo cual esperamos se revierta en los próximos meses, ya que es un juego excelente, que al igual que **Muramasa: The Demon Blade**, tendría gran éxito en nuestro continente.







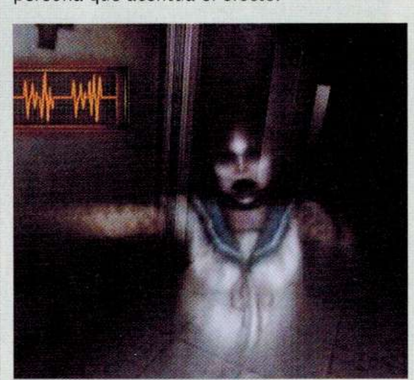


Esperemos que esta gran obra llegue a nuestro continente; sería un éxito total, de eso no tenemos duda.

# Acepta el llamado del terror

Hace poco les hablamos de **Calling**, un nuevo juego de terror psicológico para Wii, que se encuentra desarrollando Hudson. En aquel momento no se sabía de la historia ni de fechas de salida, pero ahora la situación es diferente. La compañía ya ha dejado ver algo de la trama, en la que todo gira alrededor de un sitio de *internet*, el cual tiene un contador de visitas que parece normal... pero la realidad es que dicho número representa las personas que han muerto luego de ingresar a esa dirección, por lo que ahora tu deberás afrontar tus temores y resolver el misterio que hay detrás.

El *gameplay* es de lo mejor que hayamos visto, ya que utiliza el puntero del Wiimote para poder interactuar con los elementos en pantalla, por ejemplo, para revisar un cajón, deberás mover el control como si fuera tu brazo, lo que permite que realmente te involucres; todo bajo una perspectiva de primera persona que acentúa el efecto.



El terror no va a parar en Wii por un buen rato; **Calling** apunta a ser un juego en verdad espectacular.

# Al quirófano con tus mejores elementos

De los juegos más esperados para este año tenemos a **Trauma Team** por parte de Atlus. Esta saga comenzó en el Nintendo DS, pero gracias al novedoso control de Wii, sus apariciones en la consola casera han logrado atraer a millones de personas por su novedoso *gameplay*, el cual nos permite recrear la experiencia de ser un doctor dentro de un quirófano.

Pues bien, después de mucho tiempo en el que parecía que este juego saldría al mercado el año pasado, (sobre todo por el grado de avance que vimos en el E3), se confirma que verá la luz en primavera de 2010, pero sin especificar un día. Cruzaremos los dedos para que no sea retrasado, ya que es un juego que promete evolucionar la serie en todo sentido.

Por principio de cuentas, ya no estarás solo, en esta ocasión las enfermedades y molestias de los pacientes serán atendidas por diversos especialistas, lo que permitirá una trama más real y compleja que en las entregas pasadas; **Trauma Team** desde este momento puede ser considerado como uno de los lanzamientos del año; te mantendremos al tanto.

# Atlus sigue apoyando al Nintendo DS

Después del éxito de **Devil Survivor** en la portátil de doble pantalla de Nintendo, Atlus ha decidido ofrecernos una nueva entrega de **Shin Megami Tensei**, esta vez bajo el título **Strange Journey**. En este juego, la Tierra se ve en peligro por un misterioso agujero negro que ha aparecido en la Antártida, por lo que sin pensarlo dos veces, una agrupación conocida como Join Project, manda a un grupo de científicos y soldados a investigar el hecho.

Nos encontramos ante un RPG sólido en el que la trama dará varios giros interesantes, al estilo que la compañía nos tiene acostumbrados. Pasando al *gameplay*, dejan un poco de lado el factor estratégico incorporado en **Devil Survivor** para ahora dar paso a una jugabilidad más tradicional, por comandos basados en turnos.

Su salida al mercado se contempla para marzo, así que será mejor que lo vayas anotando dentro de tu lista de compras, ya que tomando en cuenta el historial de Atlus, no dudamos que sea un juegazo. La única duda que nos queda de todo esto es ¿por qué no diseña RPG de este tipo para Wii? Ojalá pronto se decidan.






Los RPG siguen un camino ascendente en las consolas Nintendo.







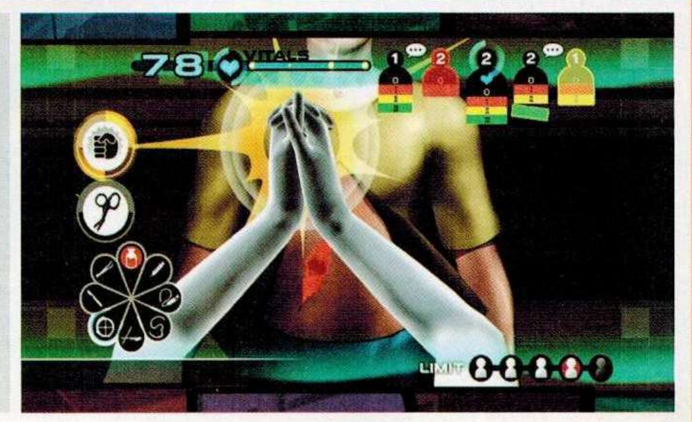








Ahora el Wiimote lo vamos a usar de las formas menos pensadas, ya no sólo será cortar o inyectar, sino que tambiém tendremos movimientos más complejos.



# LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP. 01210, México, D.F.

**Parece que las sorpresas se volverán una costumbre en esta sección, ya que nos han hecho llegar algunas marcas muy interesantes; se nota que aprovecharon muy bien el tiempo libre que les dejaron las vacaciones. ¿Cuál será el secreto de todos estos jugadores? Fácil, constancia; nunca se dan por vencidos y de este modo logran superar cualquier obstáculo, y si no nos crees, te dejamos con sus marcadores así como también con varios retos nuevos.**

## Super Mario Bros.
### NES / Consola Virtual




Ahora toca el turno para un reto clásico; dentro de este gran juego, existen dos puntos clave dentro de algunos niveles donde se pueden conseguir 99 vidas rebotando una concha de tortuga; para poder superar esta prueba, deberás mencionarnos a qué sitios nos referimos junto con una foto en donde se aprecie que has hecho la jugada.

## The Conduit
### Wii

De nueva cuenta tenemos un reto de Master para **The Conduit** (se nota que casi no le gustó, ¿verdad?). Consiste en jugar *multiplayer* en la modalidad Captura la Eva, donde deben ganar obteniendo el máximo número de puntos, es decir 99 (no cuenta ganar por tiempo), pero al mismo tiempo, cuidando que la diferencia con respecto al segundo lugar, sea la más grande posible; en el caso de Master fue de 58, 99 puntos contra 44 de su más cercano perseguidor. Mucha suerte.





## Super Smash Bros. Brawl
### Wii

Los siguientes retos que les vamos a proponer son parecidos al de la vestimenta de **Animal Crossing**, ya que deberán usar su creatividad más que su habilidad con el control. En el primero tendrás que enviarnos una foto o video de algún escenario que hayan diseñado ustedes mismos, no existen límites ni reglas, así que dejen volar su imaginación y sorprendan al mundo.




Para el segundo, que es donde estamos seguros que muchos ya han trabajado, es en las fotos durante la pelea; si has tomado alguna captura curiosa, graciosa, emotiva o simplemente que a ti te haya gustado, no lo pienses más y envíanosla por correo; si a nuestro juicio es de las mejores, será publicada.




## Capcom vs. SNK 2 Easy Operation
### Nintendo GameCube

Sin duda que este reto que propusimos para este gran juego de Capcom, ha provocado que muchos de nosotros saquemos el juego del cajón donde lo guardábamos, como es el caso de José Manuel González, quien nos ha mandado una gran marca. Logró vencer a 46 rivales en el modo survival con **Ken**, lo que demuestra su dominio del personaje.

Quien no deja de mostrarnos sus habilidades es César Rodríguez González, quien en esta ocasión nos presume su marca con **King**, con el que obtuvo 72 peleas ganadas. Si quieres igualar o superar estas marcas vas a tener que entrenar suficiente, y cuando eso ocurra, tendrás el honor de aparecer en esta sección.









# Imágenes y Tips

## Servicio sólo para México

### Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

**$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.**




### Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

**$6.00 IVA incluido por mensaje.**




### Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

| | |
|---|---|
| Harvest Moon DS: Sunshine Islands (NDS) | Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3 (Wii) |
| Kingdom Hearts 358/2 Days (NDS) | New Super Mario Bros. Wii (Wii) |
| Phantasy Star Zero (NDS) | Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii) |
| Call of Duty Modern Warfare Reflex Edition (Wii) | Excitebike: World Rally (WiiWare) |
| Call of Duty Modern Warfare Mobilized (NDS) | The King Of Fighters: The Orochi Saga (Wii) |

### Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111

Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

| TONO | CLAVE | TONO | CLAVE |
|---|---|---|---|
| Congratulations | CONGRAT | Secret Level | LEVEL |
| Mortal Combat | WOMBAT | Start your engines | START1 |
| Game Over | OVER | Try Again | TRY |
| Highscore | SCORE | Winner | WINNER |

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111




C715




C716




C717

C718

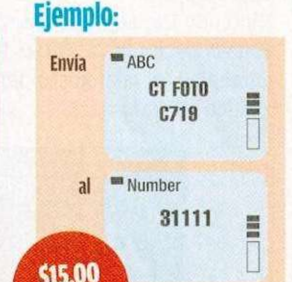



C719




C720

**Ejemplo:**




**$15.00 IVA incluido**

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

**Ejemplo:**

Envía — ABC — CT LOGOCOLOR C723 LUIS

al — Number — 31111

**$15.00 IVA incluido**




C721




C722




C723




C724

ANA — C725

MARTÍN — C726

ARTURO — C727




C728

CARLOS — C729




C730




C731




C732



¡Iniciamos un año más con Club Nintendo! y lo hacemos con un nuevo look en nuestras páginas, esperamos que sea de tu agrado y que estos doce meses sean muy buenos para ti. Por información y noticias no te podrás quejar, ya que a esta edición, eso le sobra. ¡Comencemos entonces con este apasionante mundo!

Por Toño Rodríguez

## La nueva aventura de Link en el Nintendo DS está lista

Desde el 7 de diciembre está disponible en América **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**, el juego más reciente de **Link** para el sistema de la doble pantalla. Así que si aún no lo tienes y no te decides cuál va a ser el título que encabezará tu lista de Reyes, esta es una de las mejores opciones que puedes encontrar en el Nintendo DS. Como lo habrás leído en Club Nintendo, este juego llega a secundar a **TLOZ: Phantom Hourglass**, con un mismo gameplay (el cual gustó demasiado entre los fans) y un aspecto gráfico similar.

Si quieres saber más de este título, sólo checa el artículo completísimo de portada que preparamos para esta edición de inicio de 2010. También puedes visitar el sitio oficial del juego en español: http://www.zelda.com/spirittracks/es/. No hay más pretexto para dejar pasar este título, definitivamente tiene que estar en tu lista de juegos.

*¡Por si tenías la duda! Este juego es compatible con el Nintendo DS y Nintendo DSi.*

## Street Fighter Alpha 2 llega a la Consola Virtual






Para todos los que tuvimos un control de SNES en las manos y disfrutamos de las intensas retas de **Street Fighter**, llega la versión **Alpha 2** a la Consola Virtual. Bueno, también para los noveles jugadores que les gustan los juegos de peleas está disponible una gran opción para descarga en el Wii, por sólo 800 Wii Points podemos tener a **Ryu** y compañía listos para la acción.

Las opciones de descarga en la Consola Virtual cada vez son más y de muchos géneros.

## Actividades de Nintendo durante el viernes negro en los E.U.A.

Así se le conoce al último viernes de noviembre en los Estados Unidos, en donde las tiendas hacen grandes descuentos y la gente aprovecha para salir a comprar lo necesario para las fiestas decembrinas. Por tal motivo, Nintendo tuvo una campaña en la cual estuvo presente en diferentes centros comerciales del vecino país, mostrando sus novedades para la temporada. En México también vimos una fuerte campaña de publicidad en la televisión, tanto en la de paga como en la abierta. ¡Bien por Nintendo!






## New Super Mario Bros. Wii

Nintendo lanzó a lo grande uno de sus títulos más fuertes del año, me refiero a **New Super Mario Bros. Wii**. Con este y con **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** se cerró de gran forma un 2009 de buenos dividendos para la compañía. Lo importante a mencionar es que como ya es una costumbre, la Nintendo World (tienda oficial de Nintendo en la ciudad de Nueva York) se vistió de colores para recibir a **Mario** y promover una venta nocturna previa a la fecha pactada para el lanzamiento. Todos los que asistieron pudieron pasar un buen rato en la tienda, ya que hubo juego abierto y torneos para ganar una copia del juego, además de que se tomaron fotos con **Mario**.

## Eventos en Nueva York y la ciudad de México

Pero no sólo Nueva York tuvo su fiesta Nintendo, no, también la ciudad de México tuvo su lanzamiento exclusivo. En el lugar tuvimos la presencia de Mark Wentley, gerente de Mercadotecnia de Nintendo para Latinoamérica y a Charles Martinet, la voz oficial de Mario y sus amigos. Toda una celebración la que vivimos con los fans el 14 de noviembre, también por la noche. Si quieres conocer todos los detalles del evento que realizó Nintendo en la capital del país, ve a la página 24 y checa todas las imágenes que traemos en este reporte de la premiere de **New Super Mario Bros. Wii**.

Estos eventos siempre son muy bien recibidos por los fans de México. ¡Estuvo muy bueno!

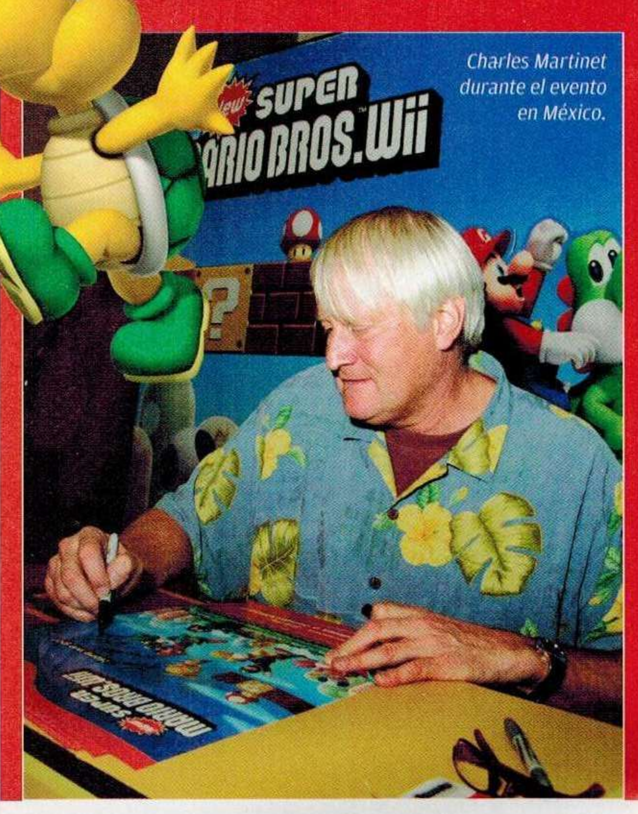
## Los otros colores del NDSi LL

En nuestra edición pasada mostramos el nuevo sistema portátil de Nintendo denominado Nintendo DSi LL, el cual fue lanzado en Japón y del que pronto esperamos noticias para nuestro continente. En esta edición te presentamos los dos colores adicionales que se encuentran disponibles en aquel mercado, el blanco y el café oscuro, los cuales complementan al rojo vino que conociste el mes pasado. Como mencioné, hasta el momento del cierre de esta edición aún no hay planes o fecha de salida para América, pero creemos que se anunciará algo en un futuro cercano. Veremos qué pasa, por lo tanto mantente al pendiente de noticias en nuestra página en Internet.










*Charles Martinet durante el evento en México.*




# Tonos al 31111

"Servicios sólo para México"

Instrucciones para descargar tonos polifónicos:
Envía CN POLI + "clave" al 31111 Ej: CN POLI SOLA

TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR TONO: $15 IVA INCLUIDO.

## Reggaeton

| | |
|---|---|
| ¿Qué tengo que hacer?/ Daddy Yankee | QUEHACER |
| Na de Na / Khriz y Angel Ft. Gocho y John Eric | NANANA |
| Luna / Eddy Lover | LUNA |
| Dime / Ivy Queen | DIME5 |
| Dame un poquito / Wisin & Yandel | POQUITO |
| Abusadora / Wisin & Yandel | ABUSADORA |
| No es culpa mía / Daddy Yankee | CULPAMIA |

## Para chavos y chavas

| | |
|---|---|
| Bella traición / Belinda | TRAICION1 |
| Muriendo lento / Moderatto y Belinda | MURIENDO |
| Un poco de tu amor / RBD | UNPOCO |
| Tenerte y quererte / RBD | TENERTE |
| Soy mujer / Ha - Ash | MUJER |
| No te apartes de mí / Yair | APARTES |
| When you look in the eyes / Jonas Brothers | WHENYOU |
| Burning up / Jonas Brothers | BURNING2 |
| Circus / Britney Spears | CIRCUS |
| Duele / Kalimba | DUELE2 |
| Sentimental / Moderatto | SENTI1 |
| Sin despertar / Kudai | SIN |
| Frágil / Allison | FRAGIL |
| No me digas que no / Nikki Clan | NOMEDIGAS1 |
| Rosa pastel / Belanova | ROSA |
| Somos lo que fue / Jesse y Joy | SOMOS2 |
| No te quiero nada / Ha - Ash | QUIERONADA |
| Baby please / Allison | BPLEASE |
| Si me besas / Lola | LOLA |
| Vidas paralelas / Ximena Sariñana | VIDAS |
| Imaginar / Gee | IMAGINAR |

## Éxitos de Timbiriche

| | |
|---|---|
| Mamá / Timbiriche | MAMA |
| Mágico amor / Timbiriche | MAGICO1 |
| No seas tan cruel / Timbiriche | CRUEL |
| Si no es ahora / Timbiriche | AHORA3 |
| Cuestión de tiempo / Timbiriche | TIEMPO1 |
| Besos de ceniza / Timbiriche | BESOS2 |
| Noches de verano / Timbiriche | NOCHES1 |

## Éxitos en inglés

| | |
|---|---|
| Automatic / Tokio Hotel | AUTOMATIC |
| Kill the Lights / Britney Spears | KILL3 |
| Ego / Beyonce | EGO |
| Hotel Room Service / Pitbull | ROOM |
| Flight 187 / 50 Cent | FLIGHT |
| Love is here / Sonohra | LOVEIS |
| Beautiful / Akon feat. Dulce María | BEAUTIFUL3 |
| Don't stop believing / Glee Cast | BELIEVIN |
| Fire burning / Sean Kingston | BURNING3 |
| I gotta feeling / The Black Eyed Peas | FEELING |
| Knock you down / Keri Hilson Ft. Kanye West & Ne Yo | KNOCK |
| New divide (So give me reason) / Linkin Park | DIVIDE |
| No boundaries / Kris Allen | BOUNDARIES |
| Second chance / Shinedown | CHANCE |
| Out last night / Kenny Chesney | NIGHT2 |
| Use somebody / Kings of Leon | SOMEBODY |
| Birthday sex / Jeremih | BIRTHDAY |
| Walking up in Vegas / Katy Perry | INVEGAS |
| I know you want me / Pitbull (Calle 8) | IKNOW1 |
| Dont trust me / 3 OH! 3 | TRUST1 |
| Halo / Beyonce | HALO |
| Sugar / Flo Rida Ft. Wynter | SUGAR |
| If you seek amy / Britney Spears | SEEK |
| Lies / McFly | LIES |
| Just dance / Lady Gaga | DANCE2 |
| Single ladies / Beyonce | LADIES1 |
| Shut up and let me go / The Ting Tings | SHUTUP2 |
| Circus / Britney Spears | CIRCUS |
| Hot 'n cold / Katy Perry | COLD |
| Shut up and drive / Rihanna | DRIVE |

## Rolas de guapos

| | |
|---|---|
| Jaleo / Ricky Martin | JALEO |
| Lloro por ti / Enrique Iglesias | LLORO |
| Amanecer sin ti / David Bisbal | SINTI |
| Caprichosa / Chayanne | CAPRICHOSA |
| Suave / Luis Miguel | SUAVE2 |
| Como un lobo / Miguel Bosé | LOBO2 |
| Es por ti / Juanes | PORTI |
| Sabes / Alex Ubago | SABES |
| Detalles / Yair | DETALLES |
| Vuelvo / Beto Cuevas | VUELVO |

## Éxitos en español

| | |
|---|---|
| Me quedo sola / Paty Cantú | SOLA |
| Adiós / Jesse y Joy | ADIOS6 |
| Hasta que el dinero nos separe / Pedro Fernández | DINERO1 |
| Cumbaya / Peewee | CUMBAYA |
| Espiral / Pambo | ESPIRAL |
| Recuérdame / La Quinta Estación y Marc Anthony | RECUERDAME |
| Mi amor, amor / María José | MIAMOR |
| Inmortal / La Oreja de Van Gogh | INMORTAL1 |
| La loba / Shakira | LOBA |
| Besos fáciles / Sonohra | FACILES |
| Causa y efecto / Paulina Rubio | CAUSA |
| Dar la vuelta / Equivocal | VUELTA |
| Deja llevarte / Deme | LLEVARTE |
| Jueves / La Oreja de Van Gogh | JUEVES |
| Lo que una chica por amor es capaz / Gloria Trevi | PORAMOR |
| Manos al aire / Nelly Furtado | AIRE3 |
| Me gustas tú / Manitú | MEGUSTAS |
| Perdido / Manitú | PERDIDO |
| Ser el viento / Iskander | VIENTO2 |
| Hasta contar a mil / JotDog | HASTACONTAR |
| A quien tu decidiste amar / Sandoval | AMAR3 |
| Te amo / Makano | TEAMO5 |
| Primavera anticipada / Laura Pausini & James Blunt | PRIMAVERA |
| Peter Pan / El Canto del Loco | PETERPAN |
| Dímelo a mí / Eros Ramazzotti | DIMELO3 |
| El culpable soy yo / Cristian Castro | CULPABLE |
| Enamorado de ti / Diego Shoening | ENAMORADO1 |
| Viajando por el mundo / LOL N' LUV | VIAJANDO |
| No soy una señora / María José | SENORA |
| ¿Qué nos pasó? / Reyli Barba | QUENOSPASO |
| Nunca tendré / Coti | TENDRE |
| Las luces de esta ciudad / División Minúscula | LUCES |
| Tú no eres para mí / Fanny Lu | TUNOERES |
| Ella es bonita / Natalia Lafourcade | BONITA |
| Te amo tanto / Nigga | TEAMOTANTO |
| Mundo de caramelo / Danna Paola | CARAMELO |
| Ahí vienes / Motel | VIENES |
| Electromovimiento / Calle 13 | ELECTRO |
| Lentamente / Fey | LENTAMENTE |
| Alquimista / Jaguares | ALQUIMISTA |
| Vuelvo / Beto Cuevas | VUELVO |
| Lo que yo sé de ti / Ha - Ash | YOSE1 |

# Juegos

## Hardy Dave

Un juego de acción donde tu labor es encontrar y tomar los lentes dorados. No creas que tu camino será fácil, ya que en el subsuelo hay un sin número de trampas, esperando por ti.



Envía CN JUEGO HARDY al 91111




Robin Hood regresa de las cruzadas para encontrar que las cosas han tomado un giro nefasto en su hogar. Ayúdalo a restablecer el orden.

Envía CN JUEGO ROBIN al 91111



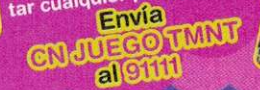

## Juego del América

Pases, remates, disparos, paradas... toda la emoción del fútbol en un juego para tu móvil que te apasionará. Con América Soccer Cup tendrás a tu alcance la experiencia de la competición más reconocida del año.

Envía CN JUEGO AMERICA al 91111

## TMNT Fast Forward

Vive un entrenamiento intenso con estos simpáticos personajes, quienes están en una futurista ciudad de Nueva York para alistarse a enfrentar cualquier peligro.



Envía CN JUEGO TMNT al 91111




Ayuda al Chavo a distraer a Don Ramón para que no llegue a su casa y descubra su fiesta sorpresa.

Envía CN JUEGO CHAVO al 91111




## Snap with Santa

Ayuda a Papa Noel a ganar, en caso de perder: ¡mas de un niño se va a llevar una desilusión este año!

Envía CN JUEGO SNAP al 91111



## DESCARGA A TU CELULAR LOS ÉXITOS DE TUS ARTISTAS FAVORITOS

# COMBOS
## tono real + foto


NUEVO
La muy muy
Amandititita
CLAVE MUYMUY


NUEVO
Luna
Zoé
CLAVE LUNA2


NUEVO
El Chavo del ocho
El chavo
CLAVE CHAVO


NUEVO
Zapatos viejos (Live)
Gloria Trevi
CLAVE VIEJOS


NUEVO
Lucky
Jason Mraz y Ximena Sariñana
CLAVE LUCKY


NUEVO
Nada puede cambiarme
Paulina Rubio
CLAVE CAMBIARME


Abrazar la vida
Luis Fonsi
CLAVE ABRAZAR


NUEVO
Tu cuerpo me llama
Wisin & Yandel
CLAVE MELLAMA


NUEVO
Hip's don't lie
Shakira
CLAVE HIPS


NUEVO
Womanizer
Britney Spears
CLAVE WOMANIZER

Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ej: CN COMBO HIPS

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por combo $30 IVA incluido

**91111**

## ¡Descarga ya los mejores tonos reales!

### Hits en español

| | |
|---|---|
| Volver a comenzar / Café Tacuba | COMENZAR |
| Metrosexual / Amandititita | METROSEXUAL |
| El Presente (en vivo) /Julieta Venegas | PRESENTE |
| Si tú te atreves / Luis Miguel | ATREVES1 |
| La vecina / Angel y Khriz | VECINAT |
| Pijamas / Babasónicos | PIJAMAS |
| ¿Qué hago yo? / Ha-Ash | QUEHAGO |
| Tocando fondo / Kalimba | FONDO |
| No me quiero enamorar / Kalimba | ENAMORAR |
| Perdóname / La Factoría | PERDONAME4 |
| Eres para mí (en vivo) Julieta Venegas | PARAMI |
| Cuando apagues la luz / Liquits | APAGUES |
| Si no te hubieras ido / Maná | HUBIERAS |
| Quiero que me quieras / Rudo y Cursi | QUIERAS2T |
| Hoy me iré de casa / Gloria Trevi | HOYMEIRE |
| No vuelvo más / Ximena Sariñana | VUELVO |
| 2 Palabras / Motel y Paty Cantú | PALABRAS |
| A labio dulce / Iskander | ISKANDER |
| Limón y sal (en vivo) / Julieta Venegas | LIMON |
| A Dios le pido / Juanes | PIDO |

### Hits en inglés

| | |
|---|---|
| Right round / Florida | RIGHT |
| Paparazzi / Lady Gaga | PAPARAZZI |
| Hips don't lie / Shakira | HIPS |
| One / U2 | ONE1 |
| Thriller / Michael Jackson | THRILLER |
| Hustlers ambition / 50 Cent | AMBITION |
| La isla bonita / Alizée | ISLABONITA |
| Be with you / Enrique Iglesias | BEWITH |
| Stronger / Kanye West | STRONGER2 |
| Give it 2 me / Madonna | GIVE |
| Relax, take it easy / Mika | RELAXT |
| Love today / Mika | TODAYT |
| Apologize / One Republic | APOLOGIZE |
| Don't stop the music / Rihanna | STOP |

**Instrucciones para descargar tonos reales:**
Envía CN TONO + "clave" al 8111 Ej: CN TONO COMENZAR

## ¡Personaliza tu cel con estas guapuras!


ANTONELLA1


PATITO1



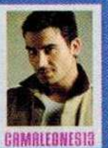

RODRIGO12


ANA12


CAMALEONES8




SORTILEGIO2


CAMALEONES13


CAMALEONES4


JUANMI1

MATEO1

**Instrucciones:** Envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ej: CN FOTO CAMALEONES8

## La mejor diversión al 61111

Precio por mensaje $6 con IVA incluido.


**Compatibilidad**
Envía CN COMPA + "signo él"+"signo ella" al 61111


**Bromas**
Envía CN BROMAS al 61111


**Maquillaje**
Envía CN MAQ al 61111


**Bola Mágica**
Envía CN BOLA + "tu pregunta" al 61111



## TAIRA CHAN® & FRIENDS

### Imágenes



MARUDAO


TAIRA20

SUMITO9

TAIRA19

Envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO TAIRA20

### Animaciones



NEKITO3

NEKITO4

NEKITO5

NEKITO7


NEKITO9

Envía CN ANIM + "clave" al 31111 Ejemplo: CN ANIM NEKITO3

Tu celular debe tener wap configurado. Precio por animación: $15 iva incluido.

## ATRÉVETE A SOÑAR

### JUEGO







¡Descarga en exclusiva el juego de Atrévete a Soñar!

Envía CN JUEGO PATITO al 91111

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por juego: $30 IVA incluido.

### COMBOS
sonido real + foto


Amandote
¡NUEVO!
AMANDOTE


Las Divinas
¡NUEVO!
DIVINAS1

Quiero quedarme aquí
¡NUEVO!
QUEDARME


Es mejor
¡NUEVO!
ESMEJOR

Dame corazón
¡NUEVO!
DAME3

Solo la mitad
¡NUEVO!
LAMITAD



Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ej: CN COMBO AMANDOTE

### SONIDOS REALES



| | |
|---|---|
| Si no contestas, iiiiuuu | DIVINAS1 |
| Si contestas vales mil | DIVINAS2 |
| O sea, contesta loooser | DIVINAS3 |

Envía CN REAL + "clave" al 31111 Ej: CN REAL DIVINAS1

Precio por sonido real: $15 IVA incluido.





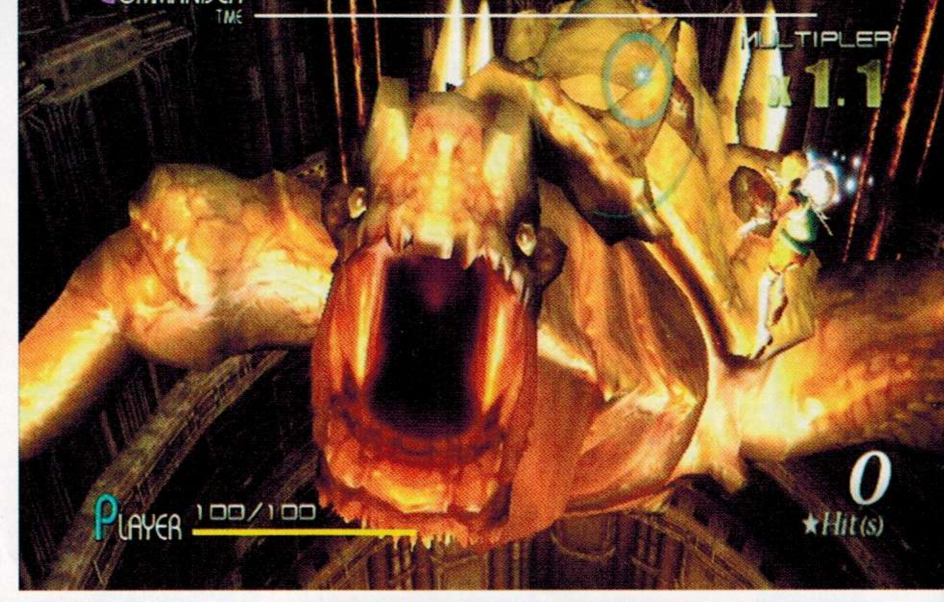
Descarga el tono oficial de Atrévete a soñar y llévate una exclusiva foto

Envía CN COMBO CARAMELO al 91111

Precio por combo: $30 IVA incluido.

## Sin & Punishment 2: Succesor to the Sky

Nintendo / Wii




En el año 2000, el Nintendo 64 se encontraba en uno de sus mejores momentos, con juegos como **Perfect Dark**, **Majora´s Mask** o **Conker´s Bad Fur Day**; nadie dudaba del potencial de la consola, pero esto no sólo ocurría en América, pues también en Japón se veían exclusivas de un nivel increíble, como es el caso de **Neon Genesis Evangelion** o **Sin & Punishment**, este último desarrollado por Treasure, convirtiéndose en un clásico desde el momento en que vio la luz.

### Apuntando hacia el cielo

Desafortunadamente, por cuestiones que aún desconocemos, el juego jamás apareció en nuestro continente, una verdadera pérdida, ya que se trataba de un *shooter* en rieles que llevaba a la consola al límite de sus posibilidades técnicas. Tuvieron que pasar nueve largos años para que pudiéramos disfrutarlo, todo gracias a la Consola Virtual de Wii, un gran movimiento de Nintendo sin duda, pero dicha acción llevaba un significado oculto... la secuela estaba en desarrollo.

### Lucha contra el mundo

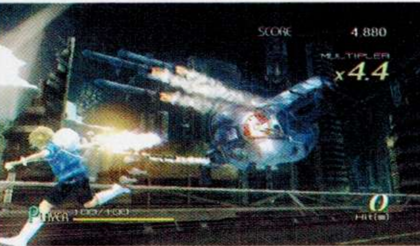
La historia del juego la podremos afrontar solos o acompañados, siendo la segunda opción la más divertida y emocionante; los nombres de los protagonistas son **Kachi** e **Isa**, que sustituyen a los ya famosos **Airan** y **Saki** de la primera entrega. Sus habilidades son similares entre sí, pueden utilizar diferentes tipos de armas para destruir a la amenaza que intenta exterminarlos antes de que escapen con vida de su ciudad.

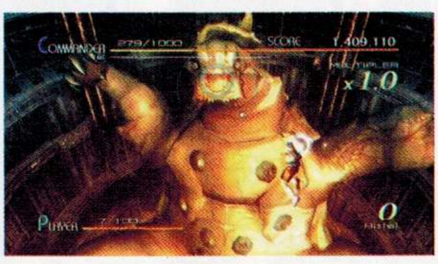
Pasando al *gameplay*, podemos decir que es excelente; con el *stick* puedes recorrer parte del escenario, ya que cabe mencionar que a pesar de que están totalmente en 3D, cuentan con un camino predeterminado del que no puedes escapar; con el puntero del Wiimote, indicas de manera exacta la zona a la que quieres atacar, lo que lejos de facilitar el juego, permite mejores secuencias de acción, que por cierto ahora no sólo se van a limitar a terrenos firmes, ya que podrás incluso flotar o hasta nadar.

La secuela de **Sin & Punishment** tiene todo para ser un clásico, es innegable que se trata de un título de siguiente generación, esperamos que el anuncio de su fecha oficial de salida se realice pronto, pero como sea, desde ya puedes anotarlo en tu lista de adquisiciones.








El año pasado se dio el anuncio de **Sin & Punishment 2: Succesor to the Sky**, título que pretende seguir la línea de su antecesor, pero al mismo tiempo utilizar el Wiimote para potenciar la experiencia.









# Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Square Enix / Wii

Cuando Square Enix lanzó el primer capítulo de esta serie alterna de **Final Fantasy** para Nintendo GameCube, recibió innumerables críticas, ya que a pesar de que el concepto de cooperación, así como el sistema de batalla eran honestamente muy buenos, en cuanto a la historia dejaban mucho que desear; se veían muy lejos los argumentos emotivos de **Final Fantasy III**, por ejemplo, por lo que la compañía ha querido compensar a sus seguidores mediante **The Crystal Bearers**, el último capítulo en esta saga que al parecer, será memorable.

## La paz está lejos de llegar...

El juego se sitúa cien años después de la primera parte, el ambiente de paz y tranquilidad que parecía sentirse, no era más que una ilusión, ya que ahora una horda de monstruos ha invadido la región, al parecer en busca de los **Crystal Bearers**, piedras con poderes mágicos que pueden ocasionar prosperidad o terror dependiendo quién las utilice.

El protagonista de la historia será **Layle**, un integrante de la tribu **Clavat**, quien gracias a su valor y habilidades físicas, intentará enfrentar la invasión y ponerle un alto. Al mismo tiempo habrá otros personajes como **Althea** o **Belle**, dos chicas que demostrarán su valía dentro del campo de batalla, sin mencionar que tienen diferentes razones para haber entrado al conflicto.

Debemos resaltar que contrario a ediciones pasadas, ahora la comunicación e interacción entre personajes será vital para poder resolver los acertijos, pues de otro modo te será casi imposible.

La mecánica de juego es desde ya la mejor que hayamos visto en esta saga, aunque sigue siendo en tiempo real, incorpora elementos de acción que no se habían visto antes, como las batallas aéreas, en las que nuestro protagonista podrá disparar a los enemigos mientras intenta caer sano y salvo después de lanzarse de una plataforma aérea; para estas misiones no tenemos palabras, son sublimes, además de que el Wiimote es fundamental para apuntar el arma de **Layle**.

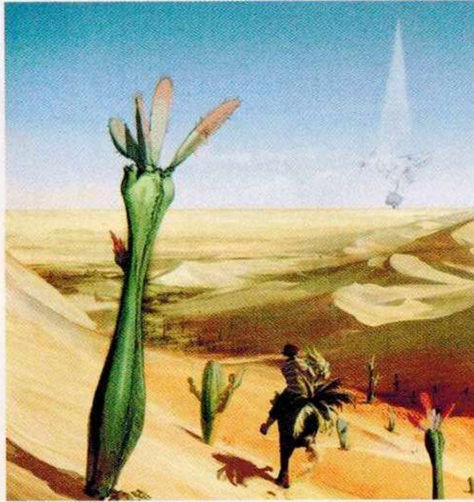
Gráficamente es muy bueno, aunque sentimos que aún les falta trabajo en algunos efectos visuales, como las magias, por ejemplo, pero tomando en cuenta el gran trabajo de Square Enix, no dudamos que en la versión final se note su típico sello en ese sentido.

## Un cristal de inmenso valor

Square Enix ha dado un importante paso en la dirección correcta, no sólo en cuanto a la serie **Crystal Chronicles**, sino también en el concepto **Final Fantasy**. Han logrado mezclar de una manera asombrosa una intensa historia con un *gameplay* único, que sumerge al jugador excepcionalmente.

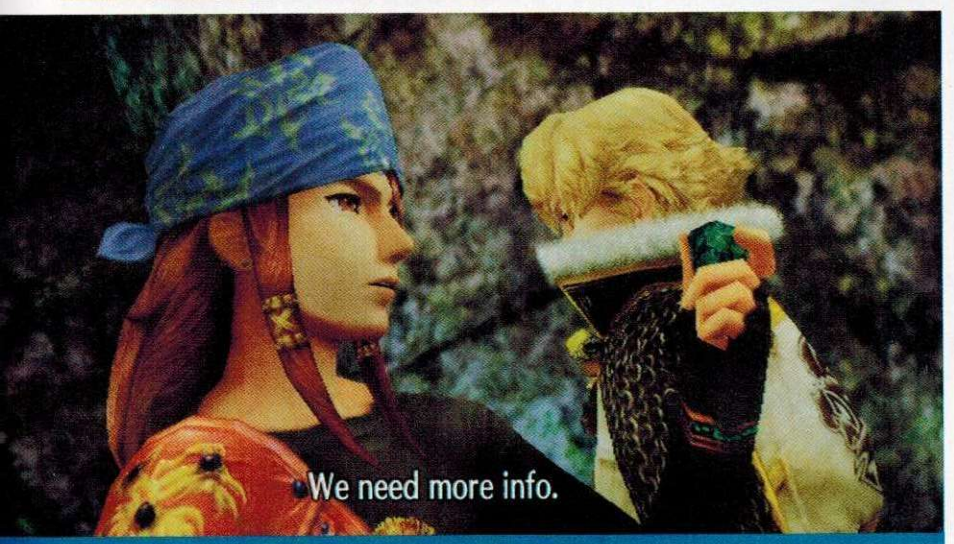













Este capítulo ha sido el más cuidado de toda la serie **Crystal Chronicles**, por lo que esperamos que de una vez por todas logre despegar y marcar esa evolución que por años ha esperado el género de los RPG.



# Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

**Capcom / Nintendo DS**




El Nintendo DS ha representado uno de los mayores aportes a la industria en la última década, varias compañías han utilizado sus ventajas para innovar y ofrecernos juegos verdaderamente diferentes, como es el caso de Capcom con su serie **Ace Attorney**, en la que dejamos para mejor ocasión las armas y hechizos para entrar al mundo de las leyes, representando a un abogado que no busca otra cosa más que hacer justicia en cada caso que le toca llevar. Ha sido tal el éxito que han tenido que ya se prepara una nueva versión que probablemente aparezca el siguiente mes.

## La justicia siempre prevalecerá

Los casos que resolverás en este juego son de lo más complejo de la serie, realmente van a exigir toda tu concentración para que puedas resolverlos, olvídate de las respuestas y deducciones obvias, aquí todo se enredará de tal forma que no sabrás la verdad sino hasta después de reunir las pistas adecuadas. Cabe mencionar que en este capítulo la mayor parte del tiempo no la pasarás interrogando testigos en la corte, ya que Capcom quiere dar un giro completo a la temática, para hacer de cada caso todo un misterio y ofrecer mejores elementos en la resolución.

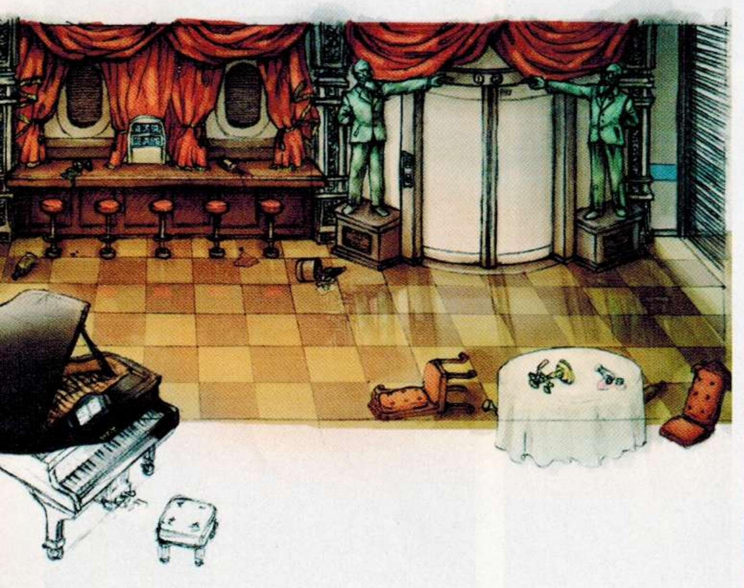
En esta ocasión vas a ir directamente a la escena del crimen, a inspeccionar cada rincón por evidencias que puedan serte útiles; en ese sentido debemos decir que ahora los escenarios son más interactivos, prácticamente cada objeto que veas en pantalla puede ser revisado a conciencia para encontrar pistas.

## Los caminos de la ley

El sistema de control sigue sacando provecho de la pantalla táctil, podrás controlar a **Miles** mediante este medio o si lo prefieres, usando el Pad de la consola; es cuestión de gustos, aunque para resolver algunos acertijos y analizar las pistas a conciencia, será totalmente necesario que emplees el *stylus;* quizá le falta la profundidad de otras obras como por ejemplo **Trace Memory**, pero aún le queda tiempo de desarrollo y esto puede cambiar al final.

## Encarcela al aburrimiento

Esta nueva entrega de **Ace Attorney** parece mejorar en varios aspectos en relación con sus antecesoras, sobre todo en lo que se refiere al campo de acción, que al ser mucho más amplio permite agregar retos y giros a la trama de manera más elaborada. En próximas ediciones te informaremos de la versión final.

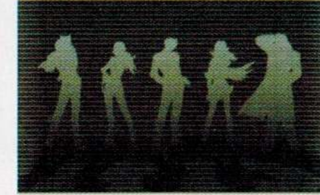


Además de este título para NDS, Capcom lanzará otro para WiiWare, por lo que te recomendamos no perderte nuestros siguientes números.

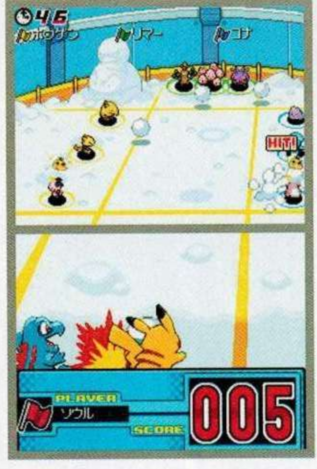
















## Pokémon Heart Gold / Soul Silver

**Nintendo / Nintendo DS**

### Una década después vuelve la fiebre

Pocos conceptos han perdurado tanto tiempo en el gusto de los videojugadores como es el caso de **Pokémon**, franquicia creada por Satoshi Taijiri y asesorado por Shigeru Miyamoto. Hemos visto varias versiones, pero dos de las que más seguidores tienen alrededor del mundo son **Silver** y **Gold** para Game Boy Color, motivo suficiente para que Nintendo decidiera lanzar dos *remakes* este año para Nintendo DS, bajo los títulos **Heart Gold** y **Soul Silver**.

Comencemos por el cambio más evidente, el gráfico. Se han recreado todas los pueblos de la región Johto; realmente resulta impactante lo que ha logrado el equipo de desarrollo, ya que absolutamente todos los elementos están en 3D, lo que permite una mejor exploración debido a que puedes identificar mejor los lugares donde ya has estado.

### Elige con el corazón

Al inicio puedes seleccionar con qué **Pokémon** quieres vivir la aventura, las opciones no varían, tendrás a **Cyndaquil** (fuego), **Totodile** (agua) y **Chikorita** (pasto), te recomendamos pensar muy bien tu decisión, ya que los que decidas dejar atrás, no vas a encontrarlos en estado salvaje posteriormente, la única forma en que pueden estar contigo será mediante un intercambio.

### El orden siempre será importante

Si por algo se destacaron las versiones originales, fue porque el acomodar tus ítems dejaba de ser un dolor de muelas, podías repartir tus objetos de valor en los diferentes compartimentos de tu mochila, evitando con esto entrar a complicados menús.

Pues bien, en esta nueva versión todo apunta a que será más fácil aún, gracias a que con el *Stylus* vas a tener acceso a las diferentes cajas donde guardas **Pokémon**, por lo que su almacenamiento será un juego de niños, evitando tener que salvar cada momento.

Por otro lado, pasando al *gameplay*, no se han revelado grandes detalles, salvo que es probable que maneje el mismo sistema que la versión **Platinum**, donde la elección de ataques corria a cargo de la pantalla táctil, aunque no nos sorprendería que agregaran algunos minijuegos o fases especiales (lo cual parece ser un hecho tomando en cuenta algunas imágenes que han mostrado de la versión japonesa) para que los vean atractivos las personas que ya lo hayan jugado.

En noviembre te comentamos que la compatibilidad con otras versiones era una incógnita, pero parece ser que existirá una opción en la que podremos intercambiar personajes con las series más recientes; aunque no está confirmado al cien por ciento, no sería nada raro que ocurriera, sobre todo si consideramos lo que pasó en su momento con las primeras versiones. El Wi-Fi también será parte vital de las nuevas opciones, ya que los duelos podrán disputarse no importando donde te encuentres. Por último, no creemos que el PokéWalker no creemos que vaya a ser eliminado, ya que otorga grandes beneficios a la experiencia de juego en general.

### ¡Atrápalos a todos!

Se espera que estas nuevas versiones de **Pokémon** estén disponibles en abril, aunque hasta el momento no hay fecha oficial de salida, pero creemos que en breve se aclarará este misterio y el que se ha generado en relación con el PokéWalker, un pequeño aparato con forma de Pokéball que apareció en Japón junto con estos dos títulos hace unos meses y que permite seguir entrenando a nuestras criaturas en cualquier lugar.



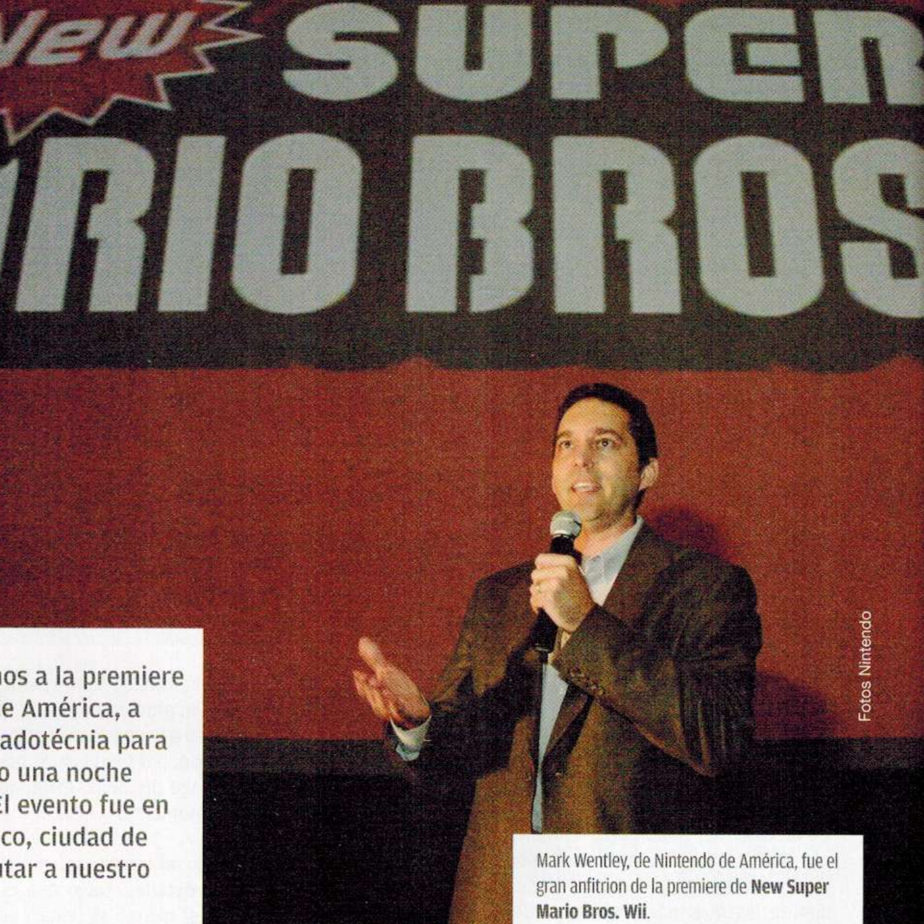


Como detalle curioso, al igual que ocurría con la versión **Yellow** para Game Boy, el **Pokémon** que elijas caminará detrás de ti todo el tiempo; parece que no tendrá alguna utilidad vital, pero es un agradable cambio estético.



# Presentación
# New Super Mario Bros. Wii

Por Toño R.




Mark Wentley, de Nintendo de América, fue el gran anfitrion de la premiere de **New Super Mario Bros. Wii**.

**El pasado 14 de noviembre nos lanzamos a la premiere del nuevo juego de Mario. Nintendo de América, a través de Mark Wentley, gerente de Mercadotécnia para Latinoamérica, hizo oficial el lanzamiento una noche antes a la fecha pactada para su debut. El evento fue en un complejo de cines en la zona de Polanco, ciudad de México. Ahí los asistentes pudimos disfrutar a nuestro héroe en pantalla digital.**

## Todos con sus playeras

Una vez más Nintendo y Club Nintendo hicieron equipo para regalar más de 100 boletos dobles para el evento; agradecemos a todos los que participaron con nosotros a través de los foros y correo electrónico. La mecánica fue simple, mandar un correo con sus datos y listo, recibieron el pase con una playera especial de **New Super Mario Bros. Wii**. Pero no creas que sólo fueron 100 personas, no, Nintendo se encargo de repartir por otros medios 500 boletos más, por lo que el evento fue en grande, como lo puedes ver en las imágenes. Así bien en punto de las 22:00 hrs. comenzó la presentación en la sala principal a cargo de nuestro amigo Mark, quien al terminar de explicar las novedades del juego, invitó a Charles Martinet (voz de **Mario Bros.**) al frente para compartir el escenario y mostrar su talento.





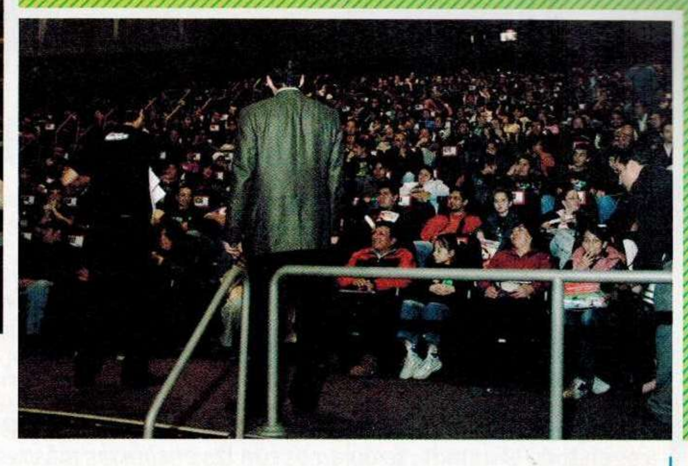
Así lució la entrada al complejo, ahí pudimos encontrarnos de nueva cuenta a varios lectores que nos siguen desde hace bastante.

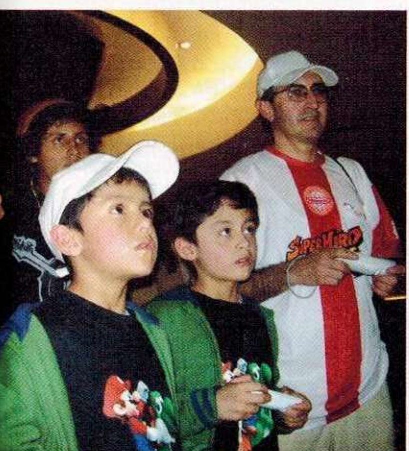


Una vez terminada la presentación se abrió un área de juego libre en donde se pudo probar el modo *multiplayer*.



Los afortunados que jugaron en la pantalla digital fueron elegidos mediante un sorteo al más puro estilo de la FIFA.





## Invitados de todas las edades

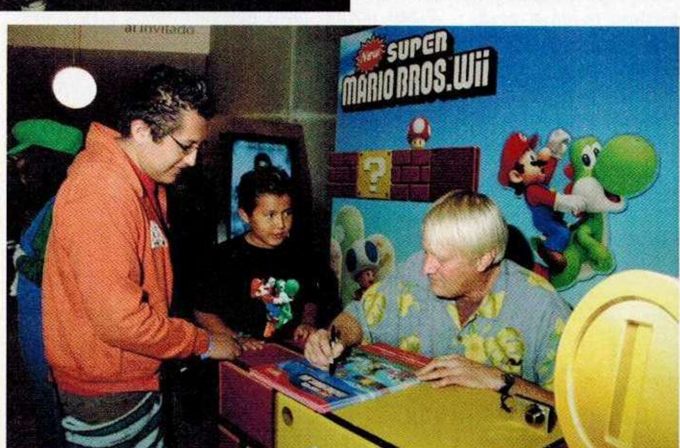
Si bien en su momento pensamos que por el horario de la presentación no habría muchos menores, fue una grata sorpresa ver que los papás se tomaron el tiempo para llevar a sus hijos y pasar un buen rato. Por otro lado, como te comentamos al inicio del artículo, Charles Martinet pisó por segundo año consecutivo tierras mexicanas; recordemos que en el 2008 estuvo presente en Monterrey, Guadalajara y la ciudad de México en el Nintendo Tour. También hace más años vino a un EGS con Nintendo. Él se la pasó dando autógrafos (como siempre), platicando con los fans y tomándose fotos con los que se querían llevar la del recuerdo; ¡un cuate que siempre tiene una sonrisa para todos!

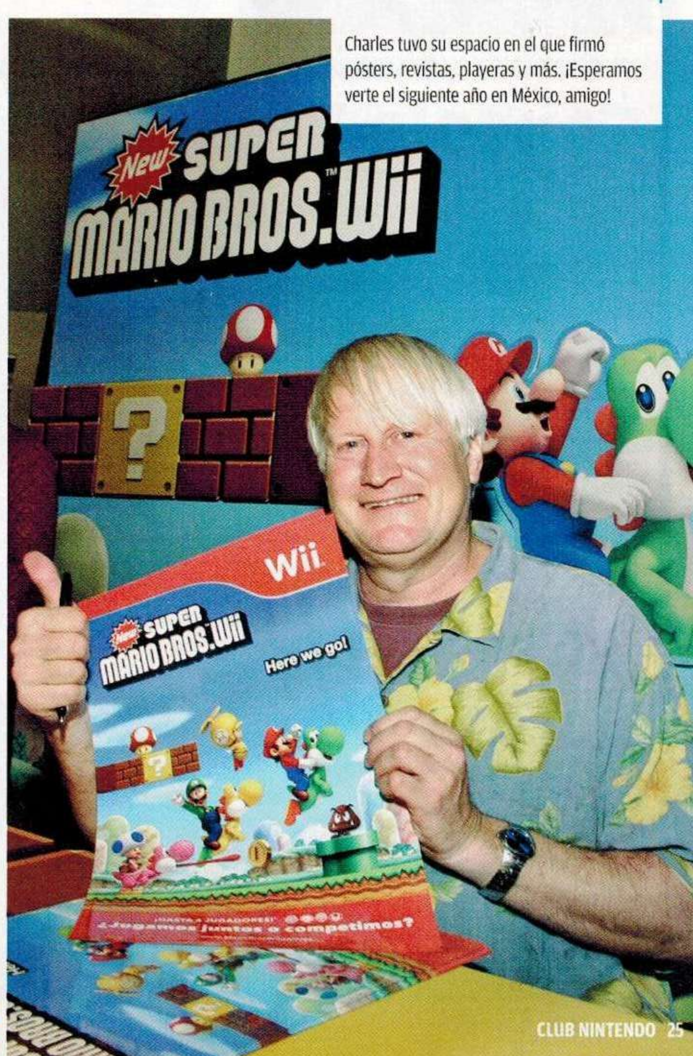
Fue hasta pasada la media noche cuando la gente comenzó a dejar el lugar, con una gran sonrisa y hasta con algún *souvenir* ganado con los mejores puntajes durante el juego.

A grandes rasgos esto fue lo que pasó en este gran evento, nuevo en su clase para Nintendo; no recordamos algo parecido y menos en el horario en que se efectuó (y eso que hemos estado en presentaciones desde 1991). Una felicitación para todos los que estuvieron involucrados en la realización y esperamos que debido al gran éxito que se tuvo, se repita con algún otro gran juego de Nintendo.



También hubo regalos al por mayor. Los ganadores sólo tuvieron que responder unas fáciles preguntas referentes a **Mario**.




Charles tuvo su espacio en el que firmó pósters, revistas, playeras y más. ¡Esperamos verte el siguiente año en México, amigo!

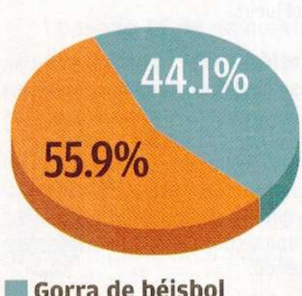
# CANALES NINTENDO

El Wii y DSi se han vuelto fundamentales en nuestro entretenimiento; gracias a todos sus canales podemos estar al tanto de lanzamientos de nuevos videojuegos, así como de las noticias más importantes del mundo o incluso hasta del clima; por esa razón hemos decidido comenzar con esta sección, en la que podrás ver lo más relevante de los canales de estas consolas, desde nuevos juegos para el canal de tienda hasta datos curiosos. Esperamos que la disfrutes.

## Canal opinión

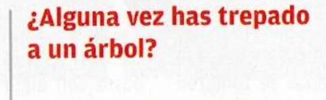
Dentro de este canal podemos conocer los gustos o preferencias de varios videojugadores en todo el mundo; te dejamos con las encuestas más recientes que se han publicado, ¿tú cómo hubieras votado?

### ¿Qué tipo de vestimenta crees que denota un estilo más casual?

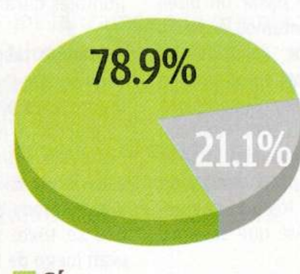






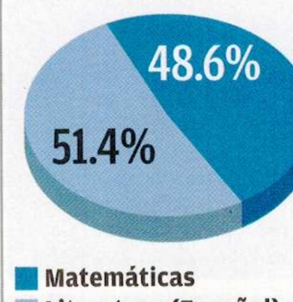


### ¿Alguna vez has trepado a un árbol?




Sí
No

### ¿Cuál materia escolar prefieres?




Matemáticas
Literatura (Español)

### Sí tomas apuntes durante una clase o reunión, ¿los leerás en algún momento?




Sí, claro
Sólo como referencia

## Consola Virtual

### Fighting Street

Consola: **Turbografx 16** / Nintendo Points: **800** / Compañía: **Capcom**

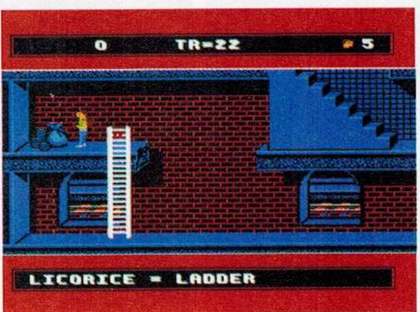
Este juego ha sido toda una sorpresa, es la adaptación casera del primer **Street Fighter**, que viera la luz originalmente en 1989. En este título conocerás los orígenes de la popular franquicia de Capcom, eligiendo al mejor peleador de todos los tiempos, **Ryu**, quien tendrá que enfrentarse a diferentes guerreros como **Birdie**, **Eagle** o el temible **Sagat**. Quizá su punto débil esté en la modalidad *versus*, ya que sólo podrán elegir entre **Ken** o **Ryu**, pero aun así vale la pena, es la primera vez que se puede jugar en una plataforma de Nintendo, así que no lo dejes pasar, es todo un clásico que vale cada Nintendo Point.




### A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia

Consola: **NES** / Nintendo Points: **500** / Compañía: **Majesco**

Una de las aventuras más demandantes que recordemos en el NES, desafortunadamente muy pocas personas lo conocieron en su momento, pero ahora gracias a la Consola Virtual se acabaron los pretextos. En este juego ayudamos a un joven que por azares del destino se encuentra a una criatura del espacio conocida como **Blob**, quien a pesar de su aspecto lo ayudará a salvar su mundo de la terrible amenaza que está a punto de desatarse. Una gran opción para los amantes de la estrategia.




### Super Mario Kart

Consola: **Super NES** / Nintendo Points: **800** / Compañía: **Nintendo**

El clásico que comenzó todo el fenómeno que ahora es la serie **Mario Kart**. Apareció en 1992 para marcar un parteaguas en los juegos de carreras, ya no debías dar vueltas en círculo a decenas de circuitos, aquí además de llegar en primer lugar debías cuidarte de los ataques de tus rivales a bordo de *go-karts*. Hacía uso del famoso Modo 7 del Super Nintendo que permitía generar efectos de rotación impecables. Tiene opción para dos jugadores a pantalla dividida y más de 15 pistas...¡No lo pienses más, descárgalo! Tus amigos te lo van a agradecer por siempre, sobre todo si no pudieron jugarlo hace algunos años.



# NintendoWare

## Robot Rescue

**DSiWare** / Nintendo Points: **200** /
Compañía: **Teyon**

Para Nintendo DSi también hay buenos títulos para descargar, como es el caso de **Robot Rescue**, un juego de *puzzle* bastante interesante. Tu misión será liberar a todos los robots que están atrapados en cada uno de los niveles, mientras logras esquivar cada obstáculo, pero bajo una condición que no debes perder de vista; siempre que muevas a un robot, el resto también lo hará, ya que están conectados entre sí. Para que te quede más claro, se puede decir que es una mezcla entre **Lolo** de NES y **Goof Troop** de Super Nintendo, así que piensa bien cada movimiento en el tablero, ya que un error por pequeño que sea, te hará comenzar todo el nivel desde cero.



## "Aha! I Got It!" Escape Game

**WiiWare** / Nintendo Points: **500** /
Compañía: **Ateam Inc.**

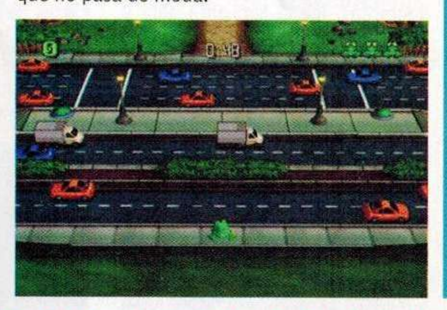
En apariencia pareciera un título para jugadores pequeños o sin experiencia, pero lo cierto es que no importa tu edad o gustos, ya que los *puzzles* que deberás resolver en este título son muy adictivos. Tomas control de **Milo**, una niña que está decidida a salir de su habitación, pero para ello tendrá que completar varias tareas que le ha pedido su papá, de otra forma se perderá de la diversión del fin de semana. Para resolver cada problema, utilizaremos sólo el Wiimote, bastará con que seleccionemos o apuntemos a los objetos con los que queremos actualizar para comenzar la tarea. No es para todo tipo de jugadores, pero si sólo deseas divertirte un rato, no te va a defraudar.




## Frogger Returns

**WiiWare** / Nintendo Points: **500** /
Compañía: **Konami**

En sus inicios, los videojuegos no tenían personajes como tales, por lo regular se trataba de naves, autos u objetos; uno de los primeros héroes que conocimos fue **Frogger**, una simpática ranita que tenía como objetivo cruzar al otro lado de una avenida sin que terminara como una alfombra en el pavimento debido al paso de los autos. Pues bien, Konami ha preparado un *remake* de dicho título para WiiWare en el que además de incluir nuevos escenarios, podemos compartir la diversión con un amigo. **Frogger Returns** es simple, pero extremadamente divertido; si no conocías los orígenes de este anfibio, este es el momento, es una obra que no pasa de moda.



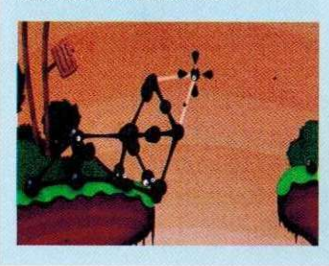
# Demos

Si aún no te sientes seguro en cuanto a la elección que debes hacer en el Canal de Tienda, nada mejor como probar los juegos antes de comprarlos; aquí te dejamos algunos demos que te serán de gran ayuda.

## World of Goo

**WiiWare** / Compañía: **2DBoy**

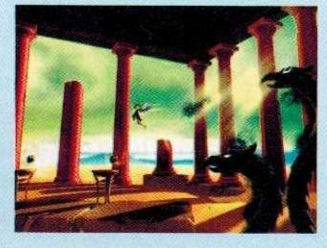
Se trata de uno de los juegos más descargados de WiiWare, una verdadera obra maestra en el género de los *puzzles*, pone a prueba tu talento y destreza como pocos juegos; si no nos crees, checa el demo que está disponible donde podrás coocer los primeros niveles de este gran título, suficientes para que conozcas el porqué ha sido de los títulos más reconocidos.



## NyxQuest Kindred Spirits

**WiiWare** / Compañía: **Over the Top Games**

Este título tiene poco tiempo de haber aparecido en el canal, pero debido a sus increíbles gráficos y sistema de juego, está considerado para ser uno de los clásicos que nos entregará esta opción de descarga. Si eres fan de la estrategia y de la acción, no lo pienses, el demo a pesar de su duración, te permite conocer todos los detalles que te esperan en la versión completa.



## Cooking Mama

**NDS** / Compañía: **Majesco**

Los amantes de la cocina están de manteles largos, ya que vía el Canal Nintendo, puedes bajar a tu Nintendo DS (no importando qué modelo poseas) un demo muy completo en el que puedes conocer todas las novedades que nos incluye esta tercera entrega, que como es una costumbre, supera a sus antecesores.




## Bakugan Battle Brawlers

**NDS** / Compañía: **Activision**

Para los amantes de las competencias al estilo de **Pokémon** o **Yu-Gi-Oh!**, pueden bajar este demo que gracias a todas las opciones que ofrece, puedes divertirte un muy buen rato al mismo tiempo que descubres una nueva forma de hacerlo. No a todos los jugadores les va a agradar, por lo que aquí el demo se agradece bastante.



# Conviértete en el mejor

## Shaun White Snowboarding: World Stage

Ubisoft / Wii



Los títulos extremos siempre han tenido un lugar muy especial en el catálogo de Wii, como lo demuestra Ubisoft con esta segunda parte de **Shaun White Snowboarding**, a la que han subtitulado como **World Stage**, y sobre la que tienen muchas esperanzas no sólo de que supere a su antecesor, sino que además se convierta en referente del género de **Snowboard**. ¿Lo lograrán?, lee la siguiente nota y descúbrelo.

### A conquistar la cima más alta del mundo

Shaun White es un gran deportista, de eso nadie tiene duda, gracias a un trabajo constante ha logrado ubicarse dentro de los mejores, sin embargo, para conseguir el título mundial, se necesita de un buen equipo, por lo que deberás ayudar a que todos los integrantes alcancen un buen nivel, y para ello, deberás pasar un duro entrenamiento. Son muchas pruebas las que debes pasar, algunas son simples descensos de una cima, pero en otras, deberás librar varios obstáculos con ayuda de tu tabla y tu habilidad con el control.

Además de todo, las acrobacias mantienen una gran importancia en tu calificación final, mientras más realices estarás más cerca de tu objetivo, pero claro está que no son fáciles de dominar, aunque eso sí, tendrás varias maneras de conseguirlas.

Puedes controlar a tu personaje con el Wiimote solo, mediante el Wii MotionPlus o bien con ayuda de la Balance Board. Cada opción tiene sus ventajas, pero creemos que la que te permite disfrutar al máximo del juego, es la tercera, ya que tú decides la dirección en la que girarás o saltarás dependiendo tu inclinación en el periférico, olvidándote de realizar combinaciones de botones con el *stick* o la cruz, sin duda una opción que no debes dejar pasar, sobre todo si has seguido estos juegos desde su "boom" en Nintendo 64.

Las locaciones que visitarás dependiendo el torneo se ubican en países como Estados Unidos, Canadá, Japón o Francia, pero no creas que lo único que las hace diferentes es el nombre, no, los programadores han recreado de manera fantástica cada escenario, dando la impresión de que realmente estás realizando un tour mundial, en muchos casos mostrándonos la vida nocturna de dichos lugares. Gráficamente mantiene la línea de sus antecesores, aunque en aspectos como las fuentes de luz y texturas, han mejorado bastante.

### No hay que llegar primero...

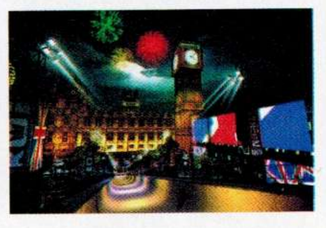
Estamos ante un gran juego, no cabe duda que en Ubisoft se han esforzado bastante (como ha sido una tradición en esta generación), pero lo que destacaríamos es el hecho de que han aprovechado todos las accesorios de Wii de una manera inteligente y no solamente por moda. No te vas a decepcionar si le das una oportunidad, este título es un ganador que te dará horas de diversión a ti y a tus amigos, no dudes en probarlo.



Gracias a la adición del Wii MotionPlus y la Balance Board, la experiencia de juego consigue ser de las más realistas que recordemos.







En el aspecto visual ha mejorado bastante, en esta entrega se usa infinidad de efectos gráficos al mismo tiempo, lo que hace de cada carrera todo un espectáculo. Se nota que la compañía pretende que esta serie se coloque dentro de las mejores del mercado.

© 2009 Ubisoft

No importa cuánto tiempo haya pasado desde que apareció el Nintendo DS, siempre guarda grandes sorpesas como este juego.

# Controla las calles a tu antojo

## C.O.P. The Recruit

**Ubisoft / Nintendo DS**

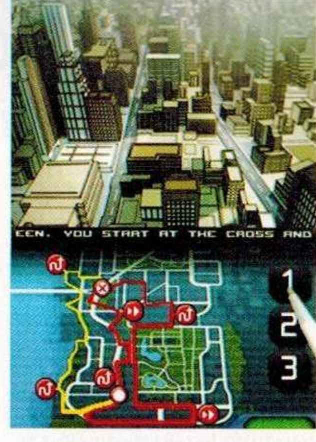
En el E3 del año pasado vimos demasiadas sorpresas, como **Mario Galaxy 2** o **Metroid Other M**, pero también se mostraron otros juegos que apuntaban a convertirse en referentes para los meses venideros, como es el caso de **C.O.P. The Recruit**, un gran juego que de la mano de Ubisoft pretende innovar en el género de acción en la consola.

### El amo de la ciudad

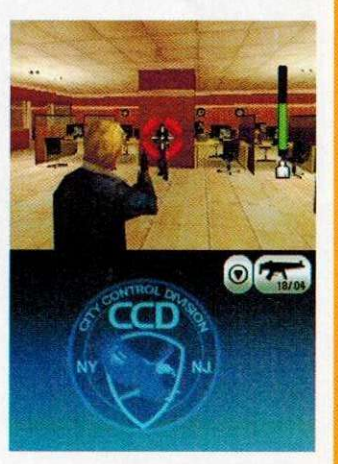
Desde la salida de **Shenmue** en Dreamcast, hace ya prácticamente una década, se comenzó un nuevo estilo de libertad en los videojuegos, donde el personaje principal puede recorrer una ciudad entera a su antojo; le siguieron decenas de juegos como **True Crime** o **Grand Theft Auto**, siendo esta última saga la que se decidiera a mostrar que las ciudades virtuales también se podían lograr en una consola portátil.

El resultado fue magnífico, uno de los mejores títulos para la consola, pero en el apartado gráfico, se queda muy lejos de lo que ha conseguido Ubisoft con **C.O.P. The Recruit**. Comencemos por ver la historia; tomas el papel de un policía con un oscuro pasado, pero que está decidido a dejar atrás los errores que cometió, por lo que se da a la tarea de resolver algunos casos especialmente complicados, en los que su vida estará en juego cada segundo. Pudiera parecer simple, pero al igual que obras como **True Crime**, guarda algunos giros bastante interesantes.

Ahora bien, pasemos al punto medular de esta entrega, su apartado gráfico. Los desarrolladores han logrado dar vida a una urbe completamente 3D, donde por si fuera poco, los edificios tienen texturas increíbles, y lo mejor de todo, la mayoría de objetos pueden ser destruidos, ya sea con disparos de las armas que manejes o bien gracias a un vehículo.




La pantalla táctil te servirá como radar para que siempre sepas en donde se ubica tu siguiente misión, pero aún así te recomendamos que la recorras libremente para que conozcas todas sus ventajas.




### Donde pongas el stylus...

Todo lo anterior que te comentamos, ocurre en la pantalla superior; en la táctil, además de controlar objetos básicos como un inventario, te permite interactuar con armas y resolver algunos acertijos. **C.O.P. The Recruit** es una gran opción para NDS, lleva las cualidades técnicas de la plataforma a un nuevo nivel. La compañía de **Rayman** cada vez pone más atención a los detalles, lo que da como resultado joyas como ésta; ojalá que se mantengan en el camino, ya que eso la separa de las otras compañías del medio.

# ¡Llegó la hora de conquistar el universo!

## Space Station Tycoon

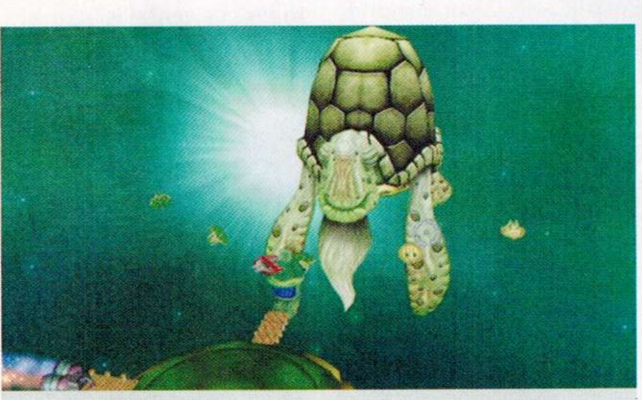
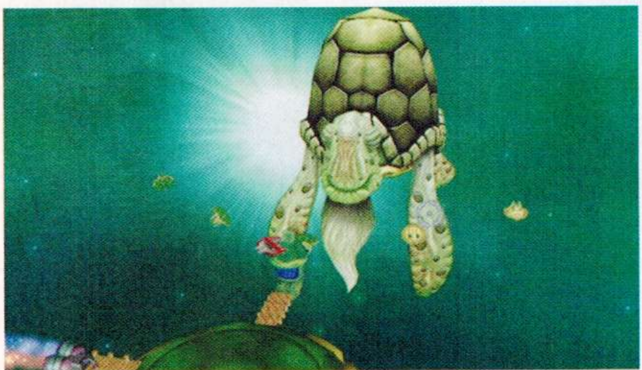
**Namco Bandai / Wii**

Namco-Bandai nos ofrece una interesante y poco convencional historia que nos transportará al espacio exterior, para que veas que **Mario** no es el único personaje de videojuegos que se divierte en la inmensidad del Universo. El juegosigue las aventuras de **Shawn** y su compañero **Tam**, un chimpancé con astucia increíblemente elevada. Ellos deberán cursar una mágica aventura intergaláctica, donde no sólo los piratas serán los obstáculos, sino que también los campos de meteoros, supernovas e incontables peligros que debes vencer si quieres conseguir la fama y fortuna como encargado de una impresionante estación espacial.

**Space Station Tycoon** es un juego de simulación, así como también los hemos visto de zoológicos o parques de diversiones (enfocados a la simulación, más que en la acción), pero con el detalle de que estarás en condiciones diferentes y, por supuesto, con personajes de múltiples especies (como si fuera la cantina de **Star Wars**) y que te conducirá por un estilo de aventura, enfocándose en la interacción de los personajes con el humor, acertijos de medio corte y claro, la libertad que tendrás para armar la estación espacial de tus sueños, con libre creatividad, como debe ser, así como añadir minijuegos para volverla interesante.

Hay juegos para todos los gustos y **Space Station Tycoon** es la opción para aquellos que buscan un título que no tenga que ver con rescatar princesas, rockear o acomodar fichas en un orden específico, así que échale un ojo y no te arrepentirás.



Las inmensas tortugas espaciales estarán circulando por tu estación espacial, así que toma en cuenta sus sabios consejos.

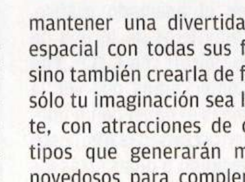
### Personaliza tu mundo

Si lo tuyo, es la personalización de tu entorno, es decir, si te gusta poner detalles propios al lugar que te rodea, así como crear ambientes especiales que salgan de todo concepto de lo tradicional, esta es tu oportunidad. En **Space Station Tycoon** tendrás un sinfín de elementos para crear tu estación al mismo tiempo que expandes tu territorio para incrementar el número de islas, cada una de las cuales tendrá su propio tema o centro de atracción. Además, puedes agregar tabernas galácticas y colocar los típicos cofres del tesoro para simpatizar con los extraños piratas.





Lógicamente, como te sitúas en el espacio, la física de los objetos será diferente a como ocurre en nuestro planeta, por lo tanto, podrás crear puntos de gravedad con el control del Wii e interactuar con otros objetos del entorno, así como atrapar asteroides para evitar que aplasten tu zona de atracción (pues no hay seguro contra colisiones de esas dimensiones). El objetivo del juego no sólo es mantener una divertida estación espacial con todas sus funciones, sino también crearla de forma que sólo tu imaginación sea la limitante, con atracciones de diferentes tipos que generarán minijuegos novedosos para complementar la historia de **Shawn** y **Tam.**



Un héroe fuera de lo común requiere de un asistente igual de poco convencional, como lo podrás notar en la imagen de arriba: un pollo vudú.

### La meta final: tu diversión

El objetivo principal del juego será controlar las estaciones espaciales por diferentes puntos de la galaxia y manejar tus ingresos y egresos para conseguir nuevas atracciones o estructuras que hagan de tu estación, la más imponente del Universo. Cada nivel tendrá objetivos particulares que debes cumplir para avanzar; por supuesto, también encontrarás una modalidad cooperativa (para dos jugadores) y una opción especial de *multiplayer* (*Party Mode*) para que le saques provecho a tu estación.



## A rodar por el mundo

Ubisoft ha logrado solucionar todos los problemas que tenía el juego original, al grado que **Monster 4x4:** Stunt Racer es fácilmente una de las mejores opciones de carreras que podrás encontrar en la consola, ya que además de todo, cuenta con una modalidad *multiplayer* a prueba del tiempo, en la que seguramente pasarás infinidad de grandes momentos. Sin embargo, lo único que le hace falta para brillar por completo es un modo "*on-line*", pero tal como está lo disfrutarás realmente bien con tus cuates de forma local.






# Conquista la meta humillando a tus poderosos adversarios

## Monster 4x4: Stunt Racer

Ubisoft / Wii

En el E3 del año pasado, Ubisoft, además de deslumbrarnos con adelantos de Red Steel 2, presentó otros títulos que llamaron poderosamente nuestra atención, como **Monster 4x4: Stunt Racer**, secuela del World Circuit, que viera la luz hace ya más de tres años. La compañía nos ofrece un juego de carreras que despunta de todo estilo tradicional que pudieras conocer, enfocándose por completo en la diversión para cuatro jugadores simultáneos, lo que lo vuelve de inmediato una gran opción a considerar.



Descubre nuevas y entretenidas formas de competir sobre estas sensacionales camionetas monstruo en tu Wii.

Como en cualquier otro juego del género, lo que importa es terminar en primer lugar cada recorrido, pero aquí lo interesante es la manera como lo conseguirás. Puedes atacar a tus adversarios con un gran arsenal de ítems que obtienes en las pistas, como bombas o misiles, que sobra decir que tienes que usar en el momento oportuno. De hecho, para los amantes de la acción, existe una modalidad donde al más puro estilo de **Diddy Kong Racing**, el objetivo será acabar con los otros corredores haciendo gala de nuestro arsenal.

Si deseas terminar con un buen marcador, además de ser el mejor de la competencia, debes realizar algunas acrobacias para conseguir puntos extras; realmente resulta sencillo, simplemente tienes que impulsarte en las formaciones del escenario y posteriormente mover el Wiimote en la orientación en la que desees girar. Para que te des una idea, no sólo te limitarás al terreno plano, sino que ocasionalmente entrarás en una especia de medio tubo (como si fuera **Tony Hawk**) donde tus impulsos y acrobacias tomarán otros niveles de significado, más impactantes y emocionantes de manera que tu técnica y habilidad serán desafiadas.

Ya que estamos con el control, debemos decir que en el juego usas únicamente el remoto, al estilo de **Mario Kart Wii** o **Excite Truck**, es decir, lo tomas en posición horizontal y lo mueves a la derecha o izquierda según te convenga; ahora bien, la sensibilidad ha sido ajustada en relación con la entrega pasada, en donde más que una camioneta parecía que movías una canica dentro de una caja. Ahora no te preocupas para nada en la fuerza que imprimes en los giros, todo es intuitivo, es más, no te hará falta una sola carrera para que te acostumbres.

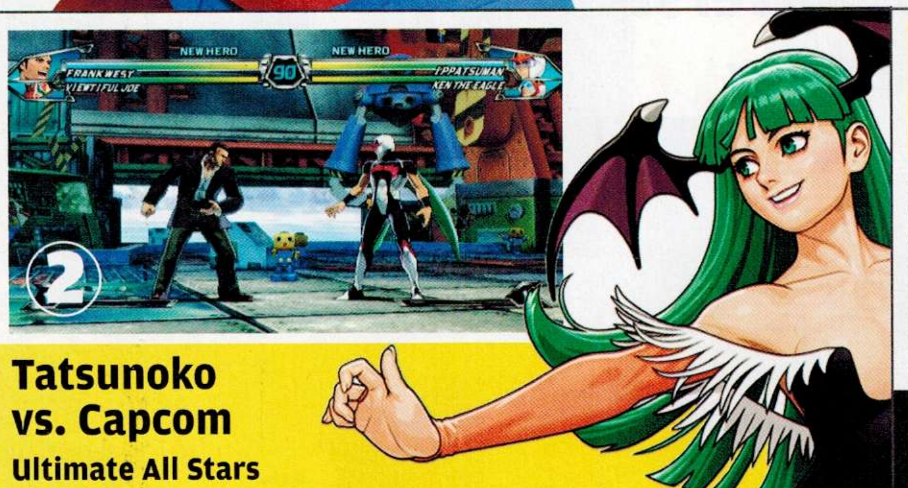
# TOP 10

## New Super Mario Bros. Wii

Nintendo / Wii

**Mario**, **Luigi** y un grupo de hongos te esperan para vivir una de las aventuras *multiplayer* más emocionantes de las últimas fechas. El *gameplay* es tan dinámico y competitivo que no hay espacio para el aburrimiento. El objetivo es cursar un escenario del tipo de **Mario Bros. 3** pero compitiendo con cuatro jugadores simultáneos, luchando por conseguir la mayor cantidad de monedas o puntuación para ser el vencedor.






## Tatsunoko vs. Capcom
### Ultimate All Stars

Nintendo / Wii



Desde hace tiempo se extrañaba un título de peleas de Capcom para Wii y ahora ya lo tenemos al alcance de nuestras manos con esta batalla en contra de los íconos de **Tatsunoko**. La cantidad de personajes es impresionante, así como la variedad, pues incluye gladiadores de múltiples franquicias populares como **Dark Stalkers**, **Street Fighter**, **Mega Man** y otros tantos más que cuentan con estilos de combate únicos y una serie de poderes especiales para dar el grado de espectacularidad al que estamos acostumbrados, sin duda, una excelente opción para iniciar el año.

## Silent Hill
### Shattered Memories

Nintendo / Wii

El terror de Konami ha llegado al Wii con una de sus franquicias más aclamadas, **Silent Hill**, en donde tomarás el papel de **Harry Mason**, un individuo que se adentrará en un sombrío y misterioso pueblo donde la maldad reina al caer el sol, un sitio que pondrá tus nervios a prueba porque tus temores serán expuestos en múltiples niveles.





## Resident Evil: The Darkside Chronicles

Nintendo / Wii

Raccoon City, uno de los poblados que hasta hace algunos años era un lugar tranquilo, ahora se ha convertido en el centro de infección del T-Virus, el cual transforma a las personas o criaturas en zombis voraces. **The Darkside Chronicles** es una nueva versión de los hechos vividos por **Leon** y **Claire** en ese sitio, ellos deberán enfrentar múltiples retos para vencer los obstáculos y destruir a los zombis antes de que su maldad se expanda.

## Muramasa: The Demon Blade

**Nintendo / Wii**

Ignition nos presenta una historia situada en el Japón feudal, donde la fantasía e historia convergen para ofrecernos una aventura visualmente impresionante para Wii. Aquí controlarás a un personaje a través de diversos escenarios del tipo *sidescroll*, es decir, como en los viejos tiempos con panoramas bidimensionales. En general, se trata de uno de los juegos más creativos y originales para la consola.












## Dragon Ball: The Revenge of the King Piccolo

**Nintendo / Wii**

Basado en la primera temporada de la serie (aún sin llegar a **Z**), aquí veremos a **Goku** en un juego de aventura donde deberá aprender a utilizar sus mejores técnicas de combate para enfrentar a uno de sus mayores retos, la batalla contra el rey **Piccolo**. Gráficamente está adaptado al estilo de la serie animada y cuenta con numerosos personajes clásicos que te ayudarán a lo largo de las misiones para completar cada uno de tus objetivos donde el Wiimote tendrá mucha importancia.

## Dead Space: Extraction

**Nintendo / Wii**

De una forma parecida a lo ocurrido en **Alien**, aquí una raza extraterrestre invade una estación espacial, infectando a las personas y mutándolas en extrañas figuras. Tu misión, descubrir qué ocurre y eliminar todo rastro de los enemigos, antes de que ellos tomen el control del lugar y sea demasiado tarde. La acción se desarrolla en rieles como en **House of the Dead** o **RE: The Darkside Chronicles**.







## Kingdom Hearts: 358/2 Days

**Nintendo / Nintendo DS**

Por fin Square se animó a lanzar una versión para el Nintendo DS y vaya que valió la pena tanta espera, pues en este título disfrutaremos de uno de los mejores RPG para Nintendo DS, haciendo gala de la calidad gráfica, sonora y de estilo de juego. La historia es por demás emocionante, emotiva y llena de giros que te mantendrán atento a cada acontecimiento.

## Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3

**Nintendo/ Wii**

Sin lugar a dudas, una de las franquicias más prolíferas del momento es **Naruto**, consiguiendo miles de fans por todo el mundo y, por supuesto, llegando tanto a Wii como a Nintendo DS. **Clash of Ninja Revolution** (Wii) es la entrega dedicada a las imponentes peleas de ninjas, siendo esta edición la más completa y que incluye a personajes y escenarios que agradarán a todos los fans. Hasta cuatro jugadores podrán participar de forma simultánea e incluso podrás pelear a través de Internet, o si lo prefieres, juega local con tus amigos para comprobar quien es el verdadero fan.

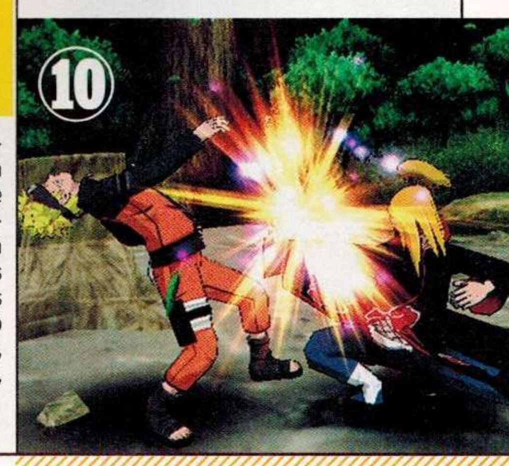
## Marvel Super Hero Squad

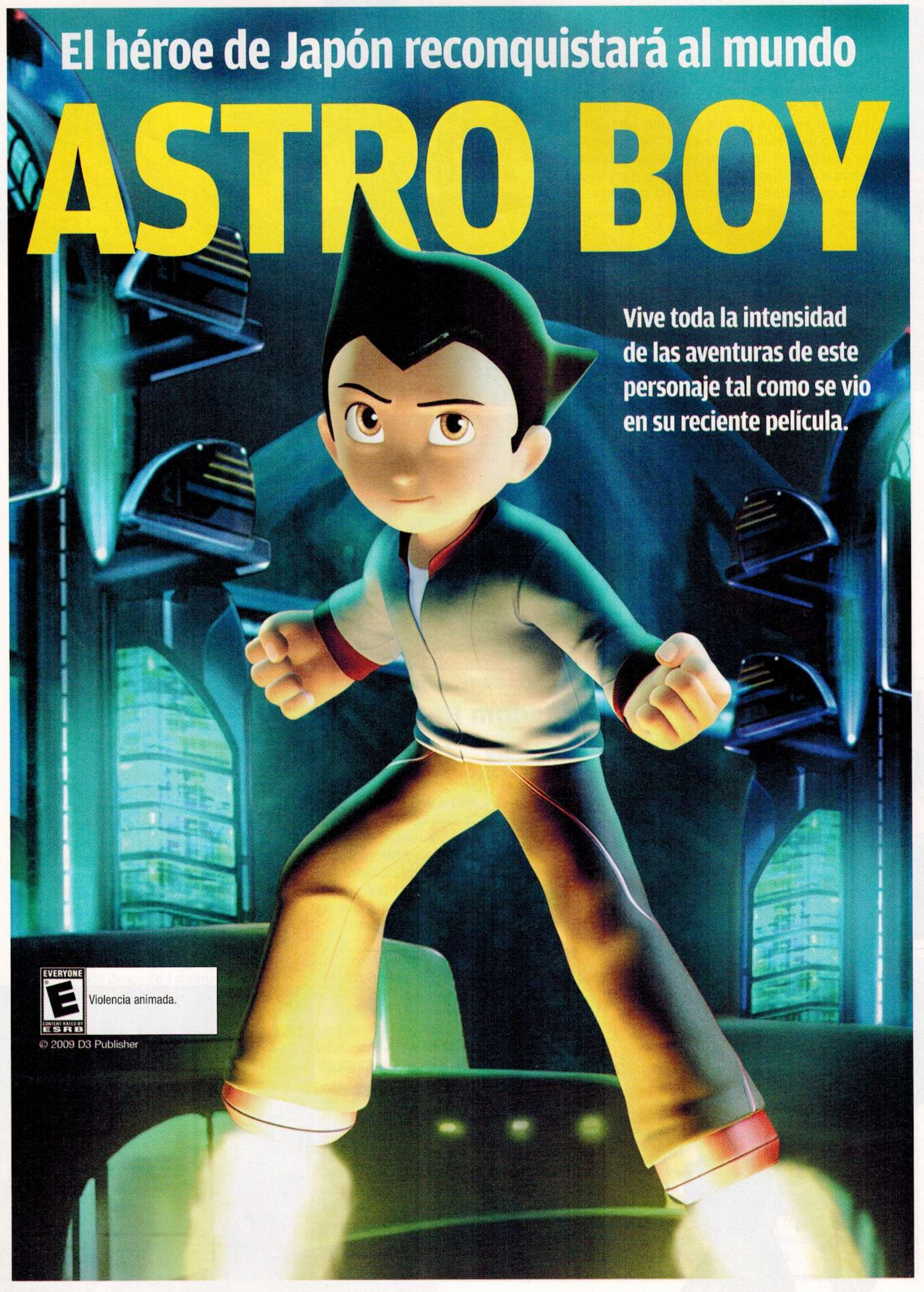
**Nintendo / Wii**

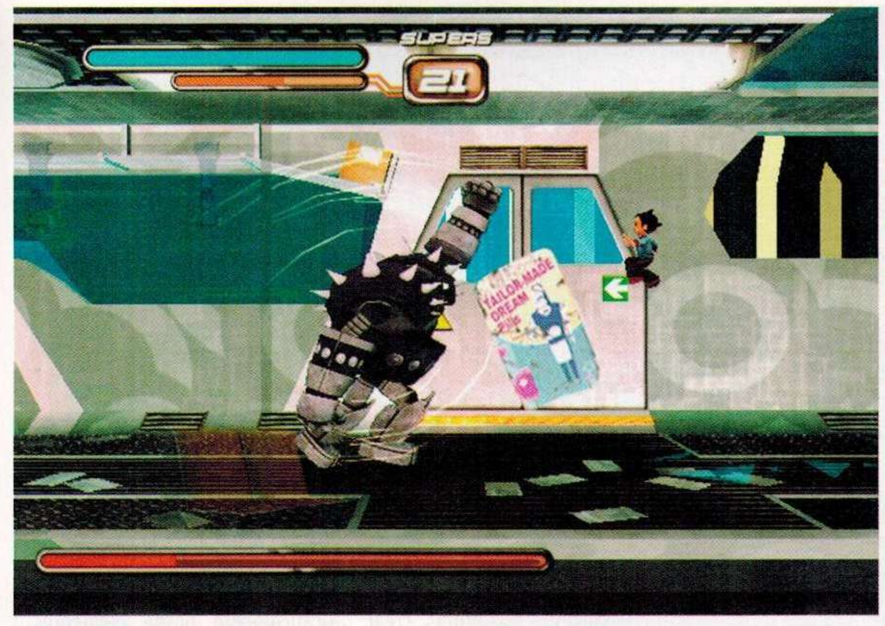
Los héroes de Marvel vuelven a salvar al mundo, pero en esta ocasión en su forma compacta como parte de su nueva incursión en televisión. Por supuesto, los poderes serán los mismos, pero agregando detalles humorísticos, para diversificar los momentos de acción. Aquí encontrarás a personajes como **Wolverine**, **Spider-Man**, **Thor**, **Hulk**, **Iron Man**, **Captain America** o villanos como **Juggernaut**, **Dr. Doom** y **Abomination**, entre otros.

9






El héroe de Japón reconquistará al mundo
ASTRO BOY
Vive toda la intensidad de las aventuras de este personaje tal como se vio en su reciente película.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada.
© 2009 D3 Publisher





El diseño de imagen está completamente adaptado a lo visto en el filme.



**Astro Boy**, uno de los personajes más clásicos de los años 50 está de regreso en nuestro continente. Con el reciente estreno de la película animada por computadora y por supuesto la adaptación en videojuego para Wii y Nintendo DS por parte de la compañía D3 Publisher, este personaje con características humanoides vendrá a posicionarse como uno de los consentidos de los fans de videojuegos, pues es esta ocasión se logra reflejar la acción y emoción de la serie, conservando mucha similitud con la pelícua y agregando nuevos elementos que te harán disfrutar las misiones desde el inicio y hasta el final.

## ¿Quién es Astro Boy?

Para los más jóvenes, quizá el nombre de **Astro Boy** no diga mucho, a pesar de que se han hecho nuevas versiones de su animación, pero en realidad, este personaje ya tiene más de 50 años desde que su creador, Ozamu Tesuka lo plasmara en papel, pero no fue sino hasta 1963 cuando se logró darle vida a través de la animación. La historia nos describe a un científico (**Dr. Tenma**) quien da vida a un robot con características humanas e inteligencia artificial de tal alcance que podía diferenciar entre el bien y el mal e incluso, de cierto modo, hasta distinguir sentimientos y emociones; de hecho, la imagen de **Astro** está basada en el hijo de **Tenma**, quien falleció en un terrible accidente. A través de una temática futurista, donde la tecnología había avanzado a pasos gigantescos, **Astro Boy** se volverá un héroe de las multitudes, pues a pesar de contar con armas poderosas capaces de conquistar cualquier territorio, él las utiliza para salvar a la gente.

La película (cuyo estreno fue en octubre pasado en EEUU) contará con talento de voces de la talla de Kristen Bell, Nicolas Cage, Samuel L. Jackson, Charlize Theron, Donald Sutherland y Freddie Highmore, este último como **Astro Boy**. Aquí la historia tomará fragmentos desde la creación del personaje principal y cómo ha sido su desarrollo hasta convertirse en un icono de la sociedad, como protector y héroe. Sin embargo, veremos muchas escenas de acción que tendrán derroche de efectos audiovisuales y, por supuesto, enemigos gigantes que pondrán en jaque las capacidades de combate de **Astro**.

## ¡De regreso a los videojuegos!

Utilizando los sensores de movimiento del Wii, se controla cada uno de los efectuados por **Astro Boy**, llevándolo a través de las calles y el cielo en una épica aventura para salvar a Metro City del malvado presidente **Stone** y su temible armada de robots. Para defenderte, tendrás a tu disposición todo el arsenal y habilidades que aparece en la película e incluso en la serie animada, por lo que no te preocupes, estarás más equipado que un portaaviones. Así, durante cada misión pelearás con cientos de enemigos de todo tipo, tamaño y nivel de peligrosidad, incluyendo algunos que nunca se habían visto por todo Metro City y su misteriosa superficie.

Tal como te dijimos antes, el uso del Wiimote le da una cualidad de *gameplay* bastante agradable a través de un sistema de combate intuitivo que vuelve mucho más sencillo el cómo se controla el personaje y la cantidad de comandos que realizas para activar o desactivar sus armas. Asimismo, notarás que se trata de un juego del tipo plataformas que incluye combates aéreos donde emplearás las poderosas botas de impulso para perseguir a tus enemigos como si se tratara de una pelea en aviones de combate.

## ¿Sabías que?

**Conocer tus capacidades es fundamental para la victoria**

1.- **Astro Boy** es considerada como la primera serie con duración de 20 minutos que se haya transmitido por televisión y sus primeros capítulos fueron diseñados en blanco y negro.

2.- Este niño robot tuvo su primera incursión en papel, a través de los populares mangas editados por el Shonen de Kobunsha y estuvo en circulación entre 1951 y 1968. Allí se describían las aventuras de **Astro** y cómo logró convertirse en el héroe de Metro City.

3.- Como parte de las políticas de funcionamiento de **Astro Boy**, se tenían consideraciones que reflejaban la influencia de las tres leyes de Isaac Asimov, a quien seguramente recordarás por sus libros **Fundación** o **Yo Robot**.

4.- En 1962 se lanzó una película en formato *Live Action* de **Astro Boy**, es decir, con actores reales, siendo el video de introducción la única parte animada. Realmente no tuvo trascendencia, pues para aquel entonces, la calidad en efectos audiovisuales no estaba tan desarrollada.

JUGADORES



2 SIMULTÁNEOS



Compañía: **D3 Publisher** / Desarrollador: **High Voltage Software** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY  

GRÁFICOS 

SONIDO  

DIFICULTAD 

HISTORIA 

RANKING  CN 8.0

## Robots de acción Versiones compactas para todo tipo de gustos

### Mega Man:

Creado por Capcom, **Mega Man** es otro de los personajes robóticos con forma humana que han ganado popularidad en décadas pasadas. Sus peligrosas misiones las inició en el NES en los años 80 y rápidamente le siguieron numerosas secuelas en su línea original, así como historias alternas que complementan la historia de este personaje. Incluso hubo una aventura tipo RPG que llegó al Nintendo 64, pero no consiguió los mismos resultados. Recientemente, Capcom regresó a sus orígenes, mostrando **Mega Man 9** en WiiWare.

### Bender "Bending" Rodríguez:

¿Qué sería de **Futurama** sin la participación de este robot misógino? Luego de que Matt Groening se consolidara con **Los Simpson**, nos trajo **Futurama**, una serie desarrollada 3000 años en el futuro y muestra personajes con situaciones chuscas que nos hicieron reír durante cuatro temporadas y algunas películas. **Bender** es quizá el personaje más aclamado, un robot con inteligencia artificial que vive la vida como humano (y en un capítulo hasta llega a serlo), además, fue producido en Tijuana y ha hecho casi de todo en su "vida".

### Iron-Man:

Aunque este superhéroe es completamente humano (**Tony Stark**), utiliza una armadura que lo asemeja a un gladiador de acero puro, con armas muy similares a las de **Astro Boy**, pero mejoradas de tal forma que ningún villano se le pueda poner necio (o por lo menos no tanto). Este icono de los cómics recientemente tuvo una película (así como su respectiva adaptación en videojuego) que protagoniza Robert Downey Jr. y ya se está cocinando la secuela, además de otras participaciones en conjunto con **The Avengers**.

En **Astro Boy: The Videogame**, encontrarás diversos secretos y coleccionables mientras participas en la historia de forma individual o -mejor aún- en compañía de alguno de tus amigos, pues cuenta con opción de juego cooperativo para que vivas mejor las batallas futuristas de este exitoso juego, el cual, por cierto, fue desarrollado por High Voltage Software, mismos que se encargaron de **The Conduit**, **Harvey Birdman** y **Hot Road Show**, por mencionar algunos importantes; con lo anterior, nos queda como antecedente que la física del juego, así como los elementos de *gameplay* funcionarán a la perfección.

## ¿Cómo se juega?

**Astro Boy: The Video Game** conserva la cualidad de un título de plataformas, con lo que podrás ir caminando y combatiendo a numerosos enemigos como ocurre en juegos similares a **Mega Man**, pero también podrás impulsarte en el aire para destruir a los enemigos que vengan de las alturas, crear situaciones heroicas mientras destruyes a las amenazas robóticas y, sobre todo, cambiar de un estilo de combate a otro dependiendo de la situación. Por la dificultad no te preocupes, pues en ese aspecto, el juego no es tan demandante como te imaginarás, de hecho, si eliges la opción cooperativa parecerá un día de campo, pues la cantidad de atacantes no aumentará.

Gráficamente posee elementos gráficos que caracterizan a sus desarrolladores y aunque de cierta forma no es tan vital para este juego, sí se hubiera visto y percibido mucho mejor la sensación de transición de un video de presentación al *gameplay* puro del juego.







Usa diferentes tipos de armas para encontrar los puntos débiles de tus oponentes.




Sin lugar a dudas, este personaje es todo un ícono de la cultura popular japonesa.



Ya sea que juegues solo o con alguno de tus amigos, seguro te divertirás.

El sonido no tiene queja alguna, las voces y detalles auditivos de explosiones y elementos ambientales quedan muy bien, pues son un complemento perfecto para el transcurso de las misiones y en ningún momento tratan de sobrepasar el límite que corresponde a cada canal de audio. De hecho, se logró plasmar una misma identidad auditiva con respecto a la película, para mantener coherencia entre ambos productos.

## En conclusión

Es notable que la gente de High Voltage tomó cierta inspiración en la última versión de **Astro Boy** que nos llegara por parte de SEGA para el Game Boy Advance (**Astro Boy: The Omega Factor**), pero sentimos que no lograron ir más allá de ese concepto, salvo en la versión de Wii, donde notamos una evolución en dos dimensiones y media. Mientras tanto, la adaptación para Nintendo DS permanece al estilo de plataforma tradicional, con algunos toques de acción en diferentes planos, claro, no estamos diciendo que sea mala, sino que nos hubiera gustado ver nuevos elementos de ataque o quizá una forma distinta de presentar la acción del juego. En esta ocasión se prestaba para algo realmente interesante, aprovechando el lanzamiento de la película y el concepto de la misma o incluso hubieran creado un modo de juego donde interactuaras con ambas versiones (portátil y casera) como lo han hecho otros desarrolladores con **Final Fantasy** y **Guitar Hero**, por mencionar algunos.

Los enemigos tendrán armas tan potentes como las tuyas, pero tu cualidad para vencerlos será la astucia y lo rápido de tus reflejos para esquivarlos.




## RANKINGS

**Master:**
Es realmente de destacarse que un personaje como **Astro Boy** tenga aún tanta popularidad, y no lo digo solamente por el lanzamiento de su película, sino también porque en Japón es leyenda. Pasando a lo que es el juego para Wii, debo decir que resulta muy entretenido, la acción se mantiene constante en todo momento, aunque eso sí, siento que el nivel es menor al visto en el juego de GBA; pasando a los gráficos, los efectos son geniales, han aprovechado bien las ventajas de la consola para crear escenarios enormes que recorrer, quizá lo único que le faltó fue un modo *multiplayer* (además del cooperativo), pero no le resta puntos importantes, es una buena opción.

**Crow:**
El juego es bueno en sí, pero no cabe duda que le faltaron muchos detalles para considerarse un verdadero exponente de las aventuras de **Astro Boy**, más aún cuando sus desarrolladores, High Voltage Software, ya tienen experiencia en este terreno, para muestra: **The Conduit**. Sin embargo, he de reconocer que una vez que te adentras en las misiones te mantendrá entretenido al coleccionar los múltiples elementos del juego o al participar en la opción cooperativa. Me hubiera agradado un juego de libre movimiento, pues así hubiéramos podido explorar Metro City a nuestro gusto y conseguiríamos experimentar más a detalle lo visto en el filme.

**Panteón:**
No solamente **Mega Man** es uno de los robots más queridos por los aficionados al entretenimiento electrónico; **Astro Boy** es todo un ícono que no ha perdido fuerza en el gusto de los fans desde hace ya muchos años, y con la salida de su más reciente aventura fílmica, no era de extrañarse que lanzaran un juego para aprovechar el regreso de este androide tan carismático. Combinando elementos como acción, aventura y modos cooperativos, este título se perfila como un clásico inmediato que estamos seguros que los fans de **Astro Boy** y de los juegos de la vieja escuela simplemente no dejarán pasar.

El mundo necesita una estrella como tú, ¡aprovecha tu talento!

# LEGO ROCK BAND

EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Letras moderadas, humor gráfico.



Si las fiestas decembrinas no fueron suficientes para ti, no te preocupes, Warner Bros. Interactive tiene una divertida propuesta para que organices las fiestas que desees en cualquier lugar. **LEGO Rock Band** es la nueva apuesta de la compañía, que siguiendo los pasos de Activision con **Guitar Hero**, ha decidido lanzar ediciones especiales de su juego estrella, esta vez acompañado por las famosas piezas de rompecabezas, con las que se espera pueda llegar a todos los sectores en donde aún no había podido colocarse, pero... ¿será un buen juego? descúbrelo leyendo el siguiente análisis.

IGY POP

## Sube al escenario

La idea es muy clara, **LEGO Rock Band**, como ya mencionamos, está orientado para los jugadores casuales, para aquellos que le habían dado la espalda por cualquier motivo a los títulos musicales, y esto se nota desde el comienzo del juego; los menús son bastante sencillos de interpretar, no tienes que dar diez vueltas para seleccionar tus canciones o modos de juego, bastará con que pases de la pantalla de introducción (donde por cierto se hace una buena parodia de **Rock Band 2**), para que ya te encuentres tocando alguno de los instrumentos, o bien, interpretando los temas con ayuda del micrófono.

A pesar de no contar con articulaciones, los personajes no dudan en bailar cada uno de los temas.







JUGADORES





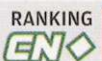

Compañía: **Warner Bros. Interactive** / Desarrollador: **Harmonix** / Categoría: **Musical**

 GRÁFICOS 

 DIFICULTAD 

ADICCIÓN 

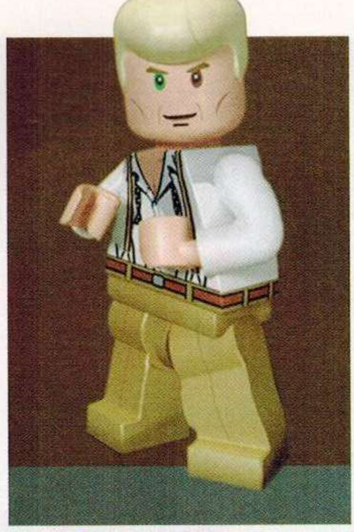
 VARIEDAD 

 MULTIPLAYER 

RANKING CN 7.0

## Construye tu carrera... literalmente

El modo de historia sigue presente en **LEGO Rock Band**, donde además de saltar a la fama, podrás obtener valiosos extras como instrumentos o personajes famosos al estilo LEGO, como toda la banda **Queen**, con la que podrás interpretar su famoso tema We Are the Champions. Por si esto se te hiciera poco, de acuerdo con tu desempeño, ganarás bloques de varios colores, con los que puedes armar vehículos de formas muy vistosas.



Para resaltar tenemos el modo de personalización, que te da la posibilidad de crear a tu banda entera, modificar el vestuario o los instrumentos, de manera que cuando saltes al escenario te sientas más identificado con tus personajes.



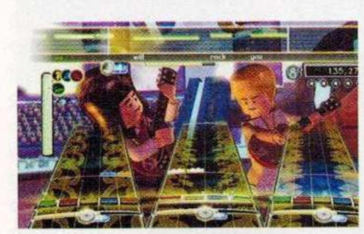


Aunque la mecánica del juego es la misma (seguir el ritmo de las canciones mediante los instrumentos), lo que sí ha cambiado es la ambientación, ya que absolutamente todos los elementos que verás en pantalla, están recreados mediante bloques de LEGO, como el público, los escenarios e inclusive las notas que verás bajar en tu tablero; sin duda un gran trabajo de los desarrolladores, que han fusionado dos mundos de manera perfecta, sin que alguno predomine sobre el otro.

En cuanto a los gráficos, el juego es bueno, no ofrece nada que no se haya visto antes, pero no por eso deja de mantenerse en un nivel aceptable, aunque suene trillado, logra transmitir realmente la sensación de estar dando o presenciando un concierto de rock.

El ambiente que se genera en cada una de las interpretaciones sigue siendo genial, perfecto para tus reuniones.

Por si lo anterior fuera poco, ahora llevarán de la mano al principiante para que no pierda el gusto después de verse rodeado de decenas de botones de colores; para ello han implementado un nuevo nivel de dificultad, "Super Easy", que como su nombre lo indica, no supondrá ninguna complicación para los jugadores. Seguirán apareciendo las notas que deberemos presionar, pero no importa si las tocamos bien o mal, la melodía no se verá interrumpida, así que si tú eras de los que usaban el clásico pretexto de "es que me confundo con las pisadas", será mejor que vayas pensando en tu nueva etapa como rockero.



*Ahora bien, si ya eres todo un experto en los juegos musicales, no se han olvidado de ti, los niveles de dificultad tradicionales siguen presentes, haciendo de cada canción todo un reto a tu habilidad.*

## Organiza tu presentación

Los temas que acompañan esta entrega, son mucho más populares que los que por lo general vemos en la serie, obviamente esto obedece al mismo factor que ya explicamos al inicio, volver el juego atractivo para cualquier persona. En total son más de cuarenta temas los que podrás interpretar, así que no puede haber quejas en la variedad de tus conciertos, además recuerda que una de las opciones más divertidas es la de tocar la guitarra o bajo al mismo tiempo que cantas, lo que es más factible gracias al modo "Super Easy".



**LEGO Rock Band** es un juego que te dará varias horas de diversión, eso no lo podemos poner en tela de juicio, sin embargo, consideramos que es momento de que Harmonix muestre algún avance en cuanto a mecánica de juego, ya que Activision ha hecho un trabajo impecable con **Band Hero**, que va enfocado al mismo sector; ojalá un hipotético **Rock Band 3** sea el nuevo despunte de la serie.

### Los mejores 15 temas de LEGO Rock Band

- Accidentally In Love
- Breakout
- The Final Countdown
- Ghostbusters
- I Want You Back
- Kung Fu Fighting
- Monster
- So What
- Song 2
- Swing, Swing
- Two Princes
- Walking on Sunshine
- We Are the Champions
- We Will Rock You
- You Give Love a Bad Name

## RANKINGS

### Master:

La verdad es que ni en el sueño más raro se me hubiera ocurrido ver un **Rock Band** con las famosas figuras de LEGO; en lo personal no me llamaba tanto la atención; pero ya una vez que le dedicas una oportunidad, te das cuenta de que es un buen título, un **Rock Band** en toda la extensión de la palabra. El *gameplay* ya está garantizado, y ni qué decir de la selección musical, excelente, todos los temas son "movidos", para que la fiesta no pare ni un segundo. A pesar de que me agradó más **Band Hero** (¡incluye un tema de Kylie Minogue!) te garantizo que una vez que el juego esté en tu Wii, será difícil que salga, sobre todo si juegas con tus amigos y familiares; es pura diversión.

### Crow:

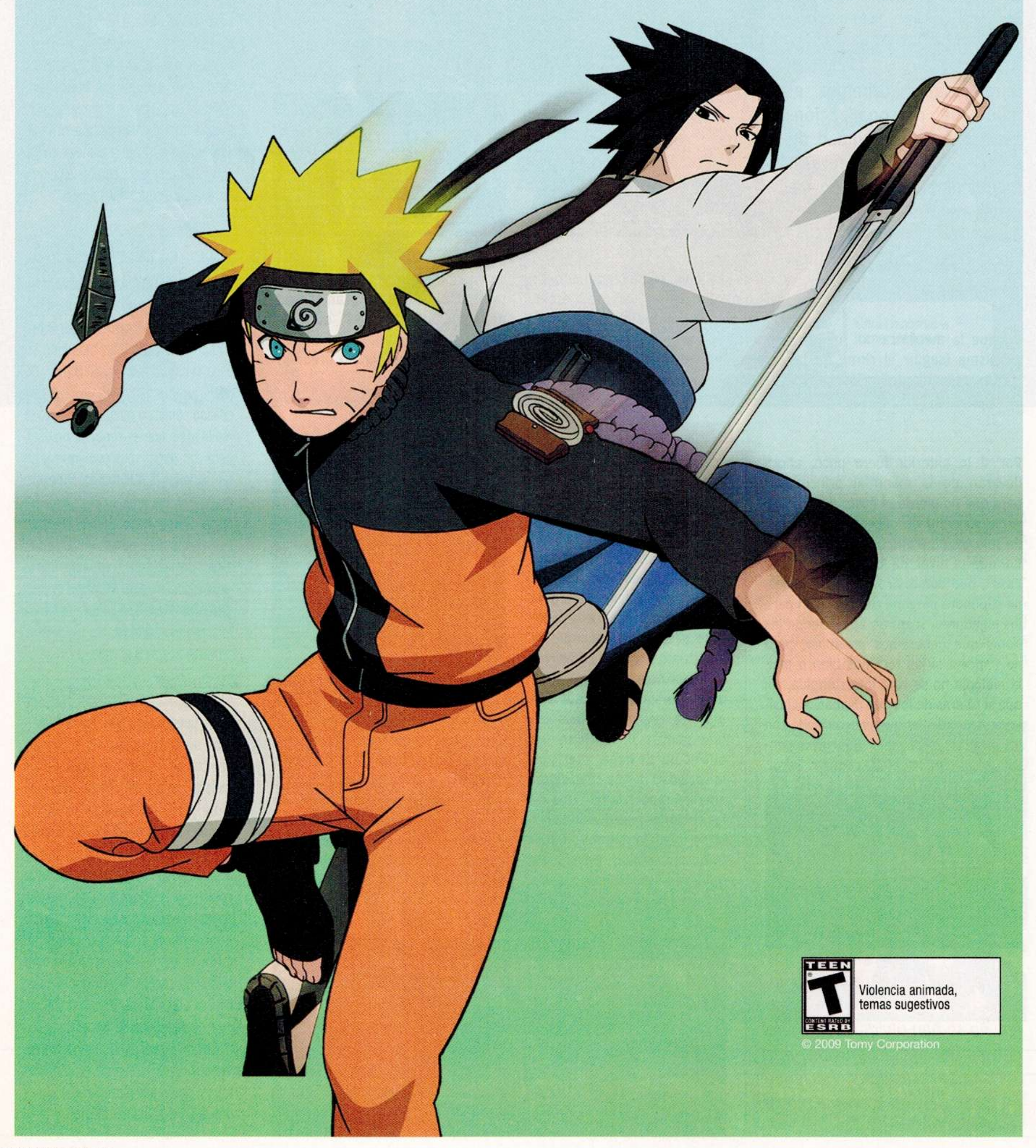
Ahora sí que los LEGO se están colocando en diferentes escenarios, pues ya los hemos visto imitando a **Indiana Jones**, **Batman**, **Star Wars** y ahora, para darse un momento de esparcimiento, en **Rock Band.** De inicio podrías pensar que sería una edición cómica o más simple, pero la realidad es que es como su original, pero con temas más populares y no tan rockeros. Sin embargo, si tuviera que elegir, me quedo con cualquiera de los **Guitar Hero**, porque su estilo es un tanto más rockero y cuenta con estilos de juego que complementan la experiencia musical, como en el caso de **Guitar Hero 5**, donde ya tenemos interacción con el Nintendo DS para armar la fiesta en grande.

### Panteón:

¡No lo puedo creer! ¡Mis bloques favoritos de construcción de todos los tiempos se fusionan con uno de los mejores juegos de ritmos que hay! Si de por sí me agradan los títulos en donde tocas éxitos de los mejores tiempos de la música, cómo no voy a recomendar y preferir esta nueva opción que añade el humor y posibilidades incontables de personalización característicos de la marca Lego. Lo mejor es que es recomendable para todas las edades. No lo dudes más, esta es una apuesta segura (a menos que de plano no te agraden ni los ritmos, ni los Legos). Toma tus instrumentos, arma a tu banda -literalmente-, ¡y prepárate para rockear como nunca antes lo habías hecho!

**El camino para lograr tus sueños estará lleno de obstáculos, pero siempre tendrás alguien que te tienda la mano**

# ESPECIAL **NARUTO**



Para muchos es sólo una historia más de ninjas como cientos que existen, pero lo cierto es que la obra maestra de Masashi Kishimoto, **Naruto**, va más allá de narrar batallas entre algunos guerreros; logra plasmar en cada uno de sus capítulos los distintos matices que ofrece la vida, desde alegrías hasta tristezas, pero al final, deja una valiosa enseñanza, una lección que logra crear un vínculo especial entre el espectador y los personajes, en pocas palabras, vemos reflejadas nuestras vivencias. Por lo anterior, te hemos preparado un especial dedicado a los dos juegos más recientes de Takara Tomy basados en **Naruto Shippuden**, esperamos que lo disfrutes.





La técnica de clonación de cuerpos sigue siendo la más utilizada por **Naruto** para realizar sus combos.



# Naruto Shippuden Clash of Ninja Revolution 3 - Wii

## Tú eres mi amigo perdido a la distancia



A más de una década de haber llegado al mundo del anime, **Naruto** vive un éxito sin precedentes, sólo equiparable al que en su momento tuvo **Dragon Ball** o **Saint Seiya**; toda persona que observa al menos un capítulo queda cautivada por lo elaborado del argumento y perfil de los personajes. Su único problema fue el famoso "relleno" de capítulos que sufrió justo después de que **Naruto** y **Sasuke** se enfrentan en un duelo memorable que marcó el fin de la primera temporada.

Se tuvo que esperar mucho tiempo, pero valió la pena, la segunda parte de la serie, titulada **Shippuden** por fin apareció. En ella podemos apreciar un crecimiento de los personajes, no sólo en el aspecto físico, sino también en el emocional, se plantean problemas existenciales más complejos, que tienen como objetivo interactuar con los televidentes.

Pasando al argumento como tal, ahora todo se basa en la agrupación conocida como **Akatsuki**, que tiene como objetivo controlar todos los conflictos bélicos que se den en el mundo. Su misión es por demás complicada, así que para conseguirlo deciden reunir a todos los **jinchurikis** (demonios de gran poder que viven en el interior de las personas). Obviamente que capturarlos no es nada sencillo, por lo que dividen al grupo en parejas para aumentar las posibilidades de éxito.

Una de esas parejas está formada por **Kisame e Itachi**, hermano de **Sasuke,** quienes van en busca del zorro de nueve colas que posee **Naruto,** pero no contaban con que se encontrarían en su camino a **Kakashi** y **Guy Sensei**, quienes les impiden hallarse con **Uzumaki**.

Por otro lado, dos **Akatsuki** más, **Deidara** y **Sasori** preparan una invasión a la aldea de la arena, donde **Gaara,** quien ya es **Kazekage,** intentará detenerlos a toda costa, a sabiendas que si es capturado, su demonio interior sería liberado, ocasionándole la muerte.

Por si todo lo anterior no se te ha hecho un problema, debemos agregar que **Sasuke** se ha unido a **Orochimaru** para obtener un entrenamiento que lo ayude a vengarse de su hermano... lo que no sabe es que su nuevo compañero tiene otros planes para él, apoderarse de su cuerpo. **Naruto,** como siempre, no quita el dedo del renglón, tiene un sueño en su mente y corazón que no desaparecerá sino hasta haberlo cumplido: llevar a **Sasuke,** su amigo perdido de regreso a la aldea de **Konoha.**

## ¿Sabías que?

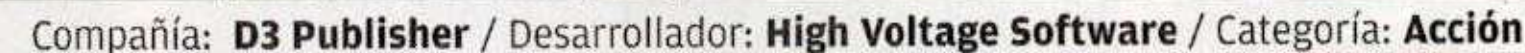
1.- Los ninjas pueden pertenecer a los siguientes tipos de chakra: Fuego, viento, rayo, tierra y agua; al igual que ocurre con los **Pokémon**, otorgan ventajas y desventajas al momento de atacar.

2.- Se cree que el zorro de nueve colas que atacó a Konoha, fue dirigido por **Madara Uchiha**, uno de los integrantes más poderosos que ha tenido el clan; luego de que pasará el alboroto, jamás se volvió a saber de él, muchos lo dan por muerto, aunque tal vez Kishimoto guarde alguna sorpresa.

3.- Existen muchos rumores respecto a por qué fue **Naruto** el niño elegido para sellar al zorro en su interior, pero uno de los más insistentes, asegura que **Yondaime**, el cuarto **Hokage**, era su padre, por ese motivo lo seleccionó.

4.- Todos los ninjas utilizan una banda de metal con el símbolo de su aldea, puede ser usada en el brazo o en la cabeza, pero siempre debe estar visible. Si en dicha banda se encuentra el emblema marcado con una raya, significa que han desertado de sus clanes.



Compañía: **D3 Publisher** / Desarrollador: **High Voltage Software** / Categoría: **Acción**










GAMEPLAY · GRÁFICOS · DIFICULTAD · VARIEDAD · REPLAY VALUE

RANKING CN 9.0



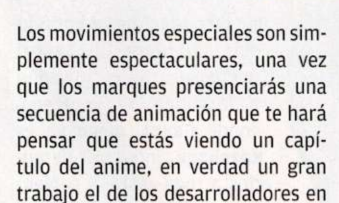

## Quien domina el control, domina la pelea

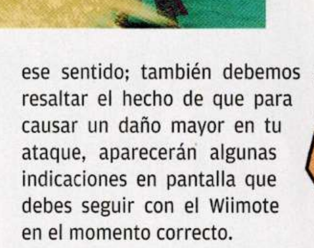
La serie **Clash of Ninja** ha sido de las mejores que hemos visto en el género de peleas en lo que va de la generación, gracias a que los programadores se han enfocado en adaptar el sistema de pelea que tan buenos resultados les dio en Nintendo GameCube al Wiimote, y no en desarrollar uno desde cero, lo cual les pudo ocasionar varios problemas. Si recuerdas, tanto Sega con **Bleach** como Midway con **Mortal Kombat**, sufrieron bastante al crear un estilo, al grado de que los combates en dichos títulos terminaban siendo cinco minutos de agitar el control sin sentido; pero esto no pasa en **Clash of Ninja.**

Como en versiones anteriores, se cuenta con la posibilidad de conectar un control de GCN, pero no resulta tan efectivo como el Wiimote. Aquí cada vez que agites el mando, tu personaje dará un golpe, seguido por una breve pausa que te permitirá continuar tu combo o bien detener el ataque para buscar una mejor oportunidad. Los *counters* o como son conocidas en el universo de la serie, "sustituciones", son parte esencial de los encuentros, ya que si presionas el botón correcto en el momento indicado, puedes librarte de una buena combinación, aunque claro, necesitas tener tu barra de Chakra al menos a la mitad.









La ambientación de las peleas es sensacional, para muestra estas imágenes de la aldea de la arena, hogar de **Gaara**, el Kazekage de aquel lugar, quien no dudará en mostrar el porqué obtuvo tal honor.

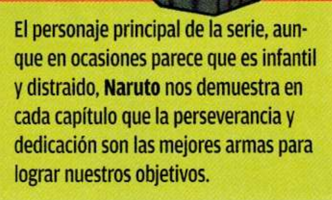
Los movimientos especiales son simplemente espectaculares, una vez que los marques presenciarás una secuencia de animación que te hará pensar que estás viendo un capítulo del anime, en verdad un gran trabajo el de los desarrolladores en ese sentido; también debemos resaltar el hecho de que para causar un daño mayor en tu ataque, aparecerán algunas indicaciones en pantalla que debes seguir con el Wiimote en el momento correcto.







### Uzumaki Naruto



El personaje principal de la serie, aunque en ocasiones parece que es infantil y distraido, **Naruto** nos demuestra en cada capítulo que la perseverancia y dedicación son las mejores armas para lograr nuestros objetivos.

## Una batalla colosal

El número de personajes a elegir ha aumentado considerablemente, ya que además de los clásicos como **Naruto, Sasuke, Kakashi** o **Sakura**, se han sumado otros peleadores que cuentan con técnicas y estilos únicos, como **Shikamaru, Anko, Asuma, Choji, Hinata** y **Kiba**, sin mencionar al grupo de **Akatsuki**, entre los que destacan **Sasori** (en sus dos formas), **Kisame**, **Deidara** e **Itachi;** en ese aspecto debemos destacar también que existen algunos personajes exclusivos, como **Kagura** y **Bando**, que redondean una plantilla excelente.

En el modo de historia vivirás paso a paso todo el recorrido de el equipo **Kakashi** y **Guy** buscando salvar a **Gaara,** y debemos decirte que la emotividad es un elemento clave en el desarrollo, los cinemas que narran los sucesos al finalizar cada encuentro son de gran calidad.





**Deidara** tiene la ventaja de poder atacar a distancia o pegado al rival.

Como no podía ser de otra forma, el juego cuenta con una modalidad *versus* para enfrentar a tus amigos, puede ser bajo el tradicional estilo de uno contra uno, o si lo prefieres (o invitaste a muchas personas a tu reunión), cuenta con la opción de batallas entre cuatro personas al mismo tiempo, ideal para hacer equipo y lograr combinaciones espectaculares.

Pasando a lo que son los escenarios, todos están ambientados de manera maravillosa, puede ser desde un bosque hasta la aldea de Konoha, pero tienen detalles que los vuelven especiales, desde rocas con sellos explosivos hasta abismos a los que es conveniente lanzar a los enemigos; por cierto, una vez que los hayas arrojado, lo ideal es no darles un golpe en el aire, sino esperar a que caigan y reboten, en ese momento puedes conectarles dos golpes y después el Jutsu especial de tu personaje.






**Hiraiya** es uno de los tres Sannin de Konoha, su poder es impresionante, por lo que bien pudo ser Hokage, sin embargo, prefirió cederle el grado a **Tsunade**, su gran amiga.

## ¿Cuál es tu nivel Genin o Hokage?

Como alguna vez les comentamos, este juego apareció hace ya casi dos años en Japón, lo que no quiere decir que estemos en desventaja respecto al país asiático, al contrario, los programadores han querido ofrecernos un producto completo, lleno de calidad y que despunte de la versión original, para ello, han agregado un nuevo estilo visual, formato panorámico, así puedes gozar de las batallas en todo su esplendor, pero sin duda, la adición más importante es la de Wi-Fi.

Gracias a esta nueva característica podrás competir contra personas en otras partes del mundo (insistimos, menos Japón, ja, ja, ja), por lo que el *replay value* del juego se vuelve prácticamente eterno, aunque claro, debemos mencionar también que es una manera ideal para aprender nuevas jugadas y técnicas; un gran paso para la franquicia, qué bueno que se haya dado primero en América.

# Itachi Uchiha

Sin duda **Itachi** es el guerrero más poderoso del clan **Uchiha**; ha perfeccionado a tal grado su Sharingan que en cuestión de segundos ha dejado fuera de combate a grandes rivales como **Orochimaru** o **Kakashi**.

# **Naruto** Shippuden Ninja Destiny 2 NDS



## El camino de un ninja jamás termina

Al igual que en Wii, la obra para Nintendo DS, **Naruto Shippuden: Ninja Destiny 2**, posee una calidad innegable, que lo coloca como la mejor opción para disfrutar de la historia en consolas portátiles.

El estilo principal de juego es el de peleas, bajo un motor en 3D bastante trabajado, di adiós a esos momentos de lentitud y pausas al marcar un combo; ahora, gracias a la fluidez de los comandos, podrás conectar ataques de varios golpes incluso en el aire, lo que da a las peleas un toque espectacular.

En total son más de 30 personajes los que podrás elegir para combatir, la cantidad más grande que se haya visto para un título de la serie, lo que deja claro que con la serie **Shippuden**, Tomy quiere lanzar la casa por la ventana, Además de los ataques típicos de cada ninja, podrás potenciar tu rendimiento en el campo de batalla gracias a los ítems que encontrarás en misiones previas.





Siempre mantente atento a la pantalla táctil, en cualquier momento puede serte de utilidad uno de los ítems que tengas.





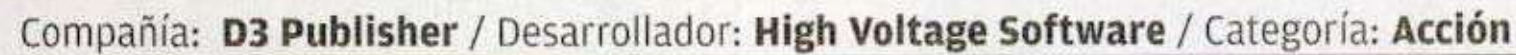
Resulta vital que dichos ítems los uses solamente en momentos de emergencia, ya que su poder realmente puede cambiar el curso del enfrentamiento.

Todos los elementos que tengas disponibles los podrás ver en la pantalla táctil, de modo que para utilizarlos, te bastará tocarlos con el *stylus.*






Compañía: **D3 Publisher** / Desarrollador: **High Voltage Software** / Categoría: **Acción**















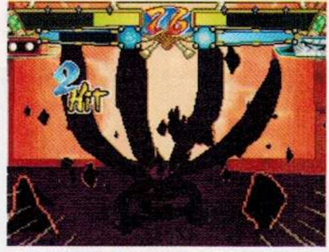



RANKING

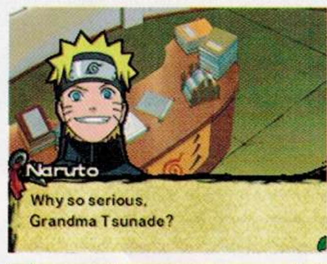




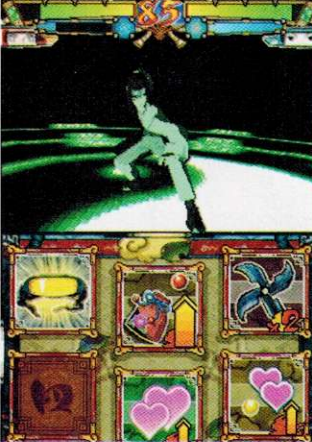

## Conquista al mundo



Para dar variedad al asunto, se ha incluido la opción **Quest Mode**, que te permitirá descansar de las peleas para explorar pueblos, tal cual fuera un RPG tradicional. A lo largo de esta aventura, deberás cumplir todas las misiones que vayas encontrando, algunas son muy simples y con un par de peleas que ganes estarás del otro lado, pero en otras, tendrás que dedicarles varios minutos antes de completarlas.




Nada en la vida es gratis, así que tendrás recompensas muy interesantes cada vez que logres un objetivo en **Quest Mode**, todo enfocado al universo de **Naruto Shippuden**. En este tipo de juego, la vista es superior, lo que permite no sólo conservar los gráficos en 3D, sino además que puedas apreciar en su totalidad el escenario, muy útil en momentos en los que el tiempo apremia.



¿Qué sería de un juego de peleas sin modo versus? Pues al parecer la respuesta seguirá siendo un misterio, por que en **Ninja Destiny 2** pueden jugar hasta dos personas al mismo tiempo de manera local sin que se presente algún de problema



Cada ninja tiene habilidades diferentes, aprende a controlarlos a todos para lograr la ventaja en cada una de tus partidas y no pases dolores de cabeza extra en cada etapa.

## Nunca dejes de luchar por tus sueños

La historia de **Naruto Shippuden** es simplemente espectacular, llena de momentos emotivos y emocionantes que nos permiten aprender a valorar la vida por medio de sus personajes, situación que los programadores han plasmado de forma brillante en ambos títulos, no sólo incluso por seguir la trama original, sino por los diversos retos y opciones que manejan, los cuales nos obligan a esforzarnos hasta poder librarlos.

No podemos hacer otra cosa que no sea recomendarte estos juegos, si eres fan del género de peleas te van a encantar, dejando de lado que te guste o no la animación de **Naruto**, el *gameplay* es excelente, aprovechan los recursos de cada consola para brindarnos experiencias intensas.

### Kankuro

No tiene la misma habilidad al manejar las marionetas que **Sasori**, por ejemplo, pero **Kankuro** ha participado en enfentamientos vitales, sobre todo cuando ayuda a **Kiba** en su pelea contra los aliados de **Orochimaru**.

## ¡Ganate un paquete de colección de Naruto!




Club Nintendo y TOMY Corporation te regalan cinco paquetes de Naruto que incluyen el juego Naruto Shippuden Clash of Ninja Revolution III para Wii, una playera y una banda para la frente de la misma serie; lo único que debes hacer para ganarlo, es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas a la siguiente trivia y listo; si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando de estos premios.

1.- Menciona al menos tres juegos que haya lanzado TOMY Corporation para consolas de Nintendo.

2.- Menciona las dos técnicas oculares que utilizan Sasuke y Neji.

3.-¿Cuál es el nombre del Hokage que selló al zorro de nueve colas en Naruto?

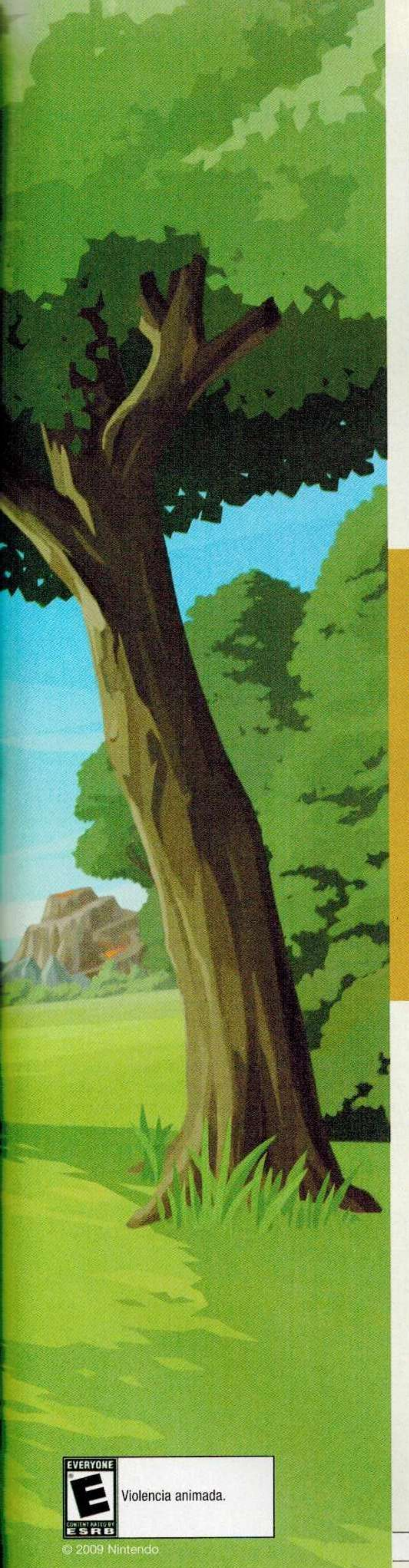
4.-Menciona el nombre de al menos tres integrantes de Akatsuki.

**Bases:**

Simplemente mándanos un correo a naruto@clubnintendomx.com con el título "Trivia Naruto". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán alguno de los cinco paquetes. Se aceptarán correos del 1 al 8 de enero del 2010 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (Nombre, dirección edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 12 de enero de 2010 para darte la fecha y horario de la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de enero. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Nintendo no podrán participar en esta promoción.

**Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 28 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.**


Prepárate para una nueva aventura
de LEYENDA
Nuestra Portada

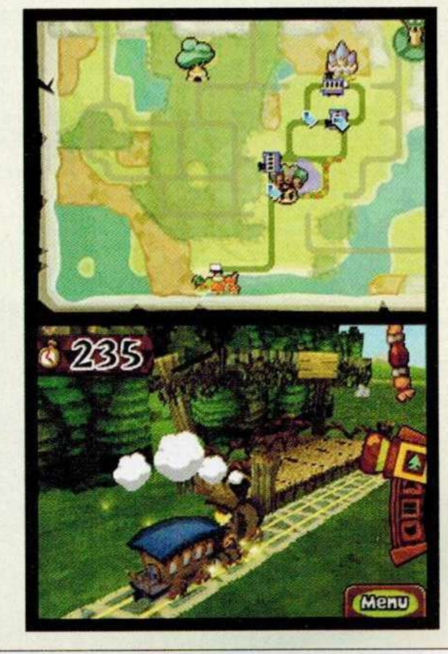





**¡Miyamoto lo vuelve a hacer!** Luego de darnos una intensa aventura con **The Phantom Hourglass**, el talentoso creador de **Mario** y **Link** demuestra que, en cuanto a **The Legend of Zelda** se refiere, aún hay mucho por narrar y, sobre todo, de explorar y descubrir las innumerables aventuras que el joven guerrero de leyenda deberá librar como parte de su heroico destino. Sin embargo, y a pesar de tratarse de una secuela directa de la versión antes mencionada, seremos testigos de momentos sorprendentes que comprenden travesías en locomotora, medio de transporte totalmente original para la franquicia y que nuevamente da variedad a lo anteriormente visto (barcos u ocarinas, entre otros). Este título se anunció por primera ocasión hace unos meses durante la Game Developers Conference y ya es toda una realidad para nuestro Nintendo DS, así que ponle carbón a la máquina, porque vamos a iniciar este viaje por Hyrule.




En **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** recorrerás el vasto territorio de Hyrule mientras aprovechas la nueva forma de desplazarte para completar desafíos de todo tipo de dificultad. El juego conserva el estilo visual de su predecesor (**Phantom Hourglass**), así como ciertos personajes que reconocerás de historias previas.




EVERYONE E ESRB Violencia animada.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Aventuras** / Jugadores: **1**












**The Legend of Zelda: Spirit Tracks** es uno de los juegos visualmente mejor elaborados que han aparecido en el Nintendo DS y lo puedes apreciar en cada una de las fotografías que te presentamos en este reportaje. Además, las animaciones y ambientación sonora quedan perfectas como complemento para aumentar la emoción de tu aventura a través de mundos de fantasía.



## La herencia fantasmal

Como parte de la continuidad que Nintendo ha preparado para esta edición, ahora **Link** tendrá un gran compañero, pues mientras te abras paso por los tenebrosos calabozos, notarás la presencia de un "**Phantom**", un ser poderoso vestido de armadura que responderá a tus comandos. Con esto, podrás presionar sobre tu aliado -utilizando el *Stylus*- para controlarlo y, posteriormente, dibujar una línea en la pantalla táctil para dirigirlo hacia donde sea necesario. Debido a las cualidades de tu fuerte aliado, él podrá cruzar territorios cubiertos de fuego o lava, así como ser utilizado como plataforma para transportar a **Link** a través de diferentes peligros e incluso, si alguno de tus enemigos trata de atacarte, el **Phantom** correrá hacia ti para recibir el golpe en tu lugar, así que tu nuevo aliado será muy importante para el desarrollo de la aventura.

Durante esta misión, **Link** tendrá múltiples ítems, herramientas y armas que le ayudarán a cumplir con sus objetivos y tal como ha ocurrido en los títulos anteriores, cada objeto que encuentres a tu paso te ayudará a resolver de alguna forma los nuevos retos que se presenten e incluso algunos otros que no hayas podido realizar previamente por ser inaccesibles. Para que te des una idea, algunos de los nuevos ítems y armas serán el remolino, el cual activas al soplar directamente al micrófono del Nintendo DS (en cualquiera de sus presentaciones, incluyendo el Nintendo DSi), conservando así las características y funciones que tanto nos gustaron de la versión previa.

Con este título se logra mantener la continuación directa con la pasada entrega de Nintendo DS, pero también se da información que nos amplía el horizonte sobre las demás entregas de esta franquicia, por lo que cada vez se irán ligando nuevos elementos que harán más interesantes las aventuras de **Link** y, por supuesto, nos dejarán más satisfechos con el pasado de los personajes o cómo es que llegaron a convertirse en lo que ahora son.

Cada personaje que conozcas te dará información útil para completar tu misión, así que no dejes de hablar con ellos, no sabes cuándo te darán un tip importante.





## ¿Sabías que?

**Curiosidades que originaron la leyenda**

**1.**- A pesar de que **Ganon** es el villano principal de la serie **The Legend of Zelda**, no ha aparecido en todos los juegos. Por ejemplo, en **The Adventures of Link** peleas contra tu misma sombra; en **Majora´s Mask** enfrentas a la **Máscara de Majora** que posee al **Skullkid**, o en **Phantom Hourglass**, que combates contra **Bellum** (por mencionar algunos juegos).

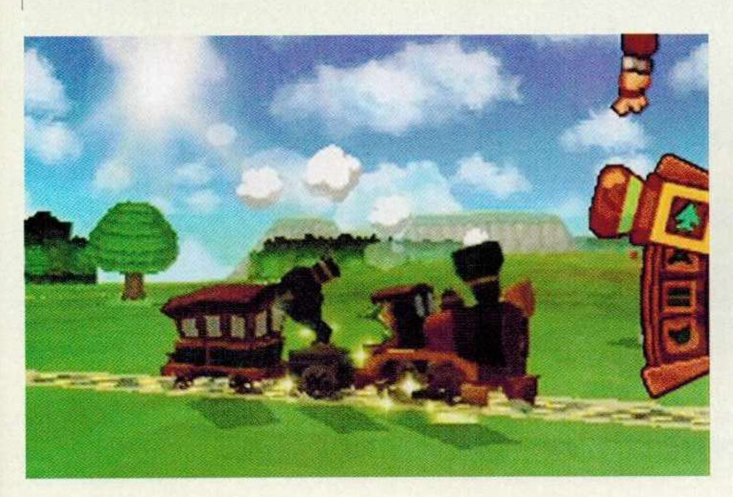
**2.**- La Trifuerza está en manos de tres portadores: la princesa **Zelda** que tiene la parte de la sabiduría; **Link** con el fragmento del valor, y el rey gerudo, **Ganondorf**, quien posee la fracción del poder. Se dice que aquel quien consiga los tres fragmentos tendrá poder ilimitado.

**3.**- Las Rupias son la moneda utilizada en los juegos de **Zelda** y aparecen en forma de cristales de colores (que definen su valor). Sin embargo, en la vida real, la rupia también es la moneda de países como India, Pakistán, Seychelles, Nepal, Mauricio y Sri Lanka.

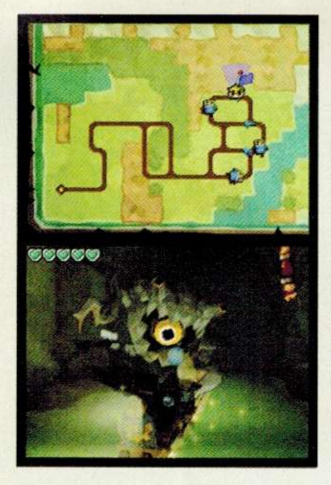
## ¡A toda máquina!

La idea de la locomotora le da frescura y diversidad a los vehículos que ha utilizado **Link** a lo largo de su historia, y desde que se mostró hace unos meses fue el tema central para saber cómo sería la interacción o qué elementos de *gameplay* ofrecería a la aventura. Básicamente es un medio de transporte como en alguna ocasión lo fue el barco o, en su defecto, el caballo. Sin embargo, en esta ocasión, cuando **Link** conduce la locomotora, no te limitarás a la movilización, sino que tendrás acción pura mediante una combinación de acertijos en tiempo real (generando nuevos tipos de movilidad); por ejemplo, debes determinar qué rieles tomar y cuál será la mejor velocidad para manipular tu vehículo.

En este punto, tu objetivo central será trazar la mejor ruta para llegar sano y a salvo al final de la vía (por supuesto, habrá múltiples obstáculos que necesitas contemplar y esquivar para evitar contratiempos). ¡Ah! Y por supuesto, otro de tus deberes es no dejar que los enemigos se suban de polizones, así que en cuanto veas que se aproxima una horda, prepara el cañón principal de la locomotora y dispárales con toda tu fuerza. Por otro lado, si encuentras animales que obstaculizan tu camino, basta con que suenes el silbato para asustarlos y mandarlos a volar. En sí, al jugar esta nueva aventura, notarás que la interactividad se ha incrementado bastante, así dejarás a un lado las largas travesías sin emoción, por un sinfín de momentos impresionantes.



¿Recuerdas que muchas veces entrabas a un calabozo, pueblo o segmento del mapa no sabías exactamente hacia dónde ir o tenían tantos caminos que se te olvidaban las ubicaciones de cofres, ítems o puntos estratégicos? ¡Olvídate de ello! Con la función de dibujar notas dentro del juego todo te será más sencillo y ahorrarás mucho tiempo.








## Continuando la travesía

Se ha vuelto común que **Zelda** se presente en múltiples formas para ayudar a **Link** a terminar sus misiones, por ejemplo, en **Ocarina of Time** vimos a **Sheik**, en **Wind Waker** como **Tetra**, para **Twilight Princess** también tuvo una participación importante, por lo que para **Spirit Tracks**, cuando te dicen que una armadura de hojalata cobra animación propia y te ayuda como Kevin Costner a Whitney Houston, pues no parecerá raro que lleguemos a la conclusión de que, efectivamente, la princesa **Zelda** será el espíritu que dé vida a la armadura, produciendo un giro de historia y dejándonos en la expectativa de qué ocurrirá más adelante con este par de héroes de leyenda. Con esta nueva cualidad de **Zelda**, se cumple nuevamente la idea de que te vaya auxiliando en el camino.

**Spirit Tracks** se desarrolla 100 años después de lo ocurrido en **Phantom Hourglass**. Ahora, el paradisiaco lugar conocido como Hyrule ha sido corrompido por un demonio que se autodenomina como rey y ser supremo. Pero según cuenta la leyenda, los espíritus se unieron en lucha para erradicar el mal del demonio, dando origen a una de las épicas batallas más espectaculares de su historia. No obstante... el poder del demonio era tal, que no pudieron erradicarlo por completo, limitándose a mantenerlo cautivo, dividiendo su poder y encadenándolo para luego enterrarlo profundamente. Los grilletes que lo detenían, se convirtieron en las vías que se extendieron por los puntos cardinales de Hyrule, pero... algo siniestro se oculta en este transporte, pues el poder del demonio podría apoderarse de la maquinaria.

En esta ocasión vemos a **Link** como un joven ingeniero que pretende convertirse en todo un as de los rieles, pero un día, él junto con **Zelda** deciden investigar qué ocurre con las vías, pues están desapareciendo, así que se van en busca de información, sin embargo, más tarde son emboscados por el canciller **Cole**, quien pretende revivir al rey Demonio. En la batalla, el canciller secuestra a **Zelda**, pero en un evento inesperado, pues uno de los hechizos del canciller no sale como planeaba y hace que el espíritu de **Zelda** se separe de su cuerpo. Por lo tanto, ambos deben emprender un viaje, prepararse hacia una nueva aventura no sólo para restaurar el cuerpo de **Zelda**, sino también para evitar que el rey Demonio vuelva domine otra vez a Hyrule. Tu misión suena difícil, pero nada es imposible para el héroe de leyenda.



El juego ya está disponible desde la primera semana de diciembre, así que es una excelente opción para esta temporada en lo que esperamos qué nos presenta Miyamoto para el Wii, con la prometida nueva entrega de **The Legend of Zelda**.

## En conclusión

**Spirit Tracks** tenía unos zapatos bastante grandes que llenar luego de lo que vimos en **Phantom Hourglass**, pues este último nos sorprendió muchísimo por todas las innovaciones que incluía, además de su estupendo *gameplay* y la variedad de escenas y momentos de acción. Para nuestra sorpresa y gusto, la verdad que les quedó bastante bien, mejor aún cuando la continuidad sí se tiene presente y ayuda a tener un mayor horizonte de los hechos ocurridos con la batalla de los espíritus y la contención del ser siniestro. El *gameplay*, así como la calidad gráfica y aspecto de los escenarios y personajes se conservan de la versión anterior, gracias a la buena recepción que tuvo dicho título y que sirvió de base para la continuación. **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** se convertirá en un clásico inmediato para los fans de la serie, pero si no lo eres, te sentirás atraído por su historia de tal forma que no pararás de jugar sino hasta terminarlo.




# ¡Ven al paraíso de la acción y la diversión donde toda la familia puede disfrutar!

Utiliza el nuevo accesorio **Wii Motion Plus™** que te brinda mayor precisión en tus movimientos.

*¡Incluído con este juego!*




Visítenos en: www.WiiSportsResort.com/es

## ¡Incluye una docena de juegos y actividades deportivas para ti!






Basquetbol



Piragüismo



Golf



Deportes aéreos



Tenis de mesa



Wakeboard



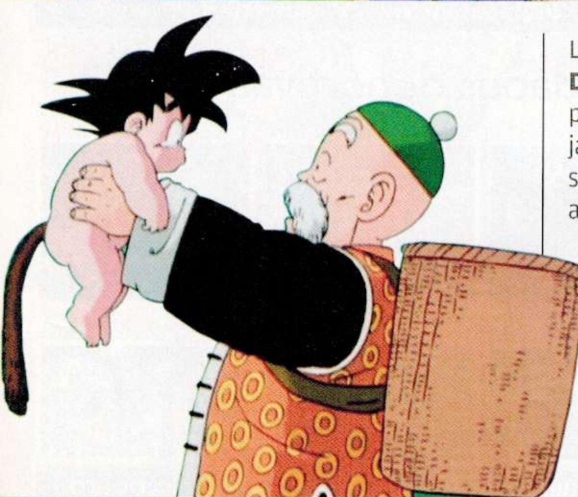



**Los sueños nunca se terminan mientras sigas peleando por ellos...**

# Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Violencia animada, humor ácido, lenguaje moderado, uso de tabaco.





La historia creada por Akira Toriyama, **Dragon Ball**, es sin duda la más popular en el mundo de la animación japonesa; pueden pasar los años y su magia sigue siendo apreciada por aficionados en todo el mundo, lo que le ha valido varias adaptaciones tanto a la pantalla grande como a videojuegos, y es precisamente de una nueva entrega que viene de parte de Namco Bandai de la que te vamos a platicar, **Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans** para



Nintendo DS, que tiene como objetivo renovar las aventuras de los héroes legendarios.






Compañía: **Namco Bandai** / Desarrollador: **Monolith Software** / Categoría: **RPG**



























## Defiende la tierra una vez más

El éxito de **Dragon Ball** es inmenso, es una obra de dimensiones colosales, al grado de que cuando terminó su etapa **GT,** fueron muchos los seguidores que lloraron al ver a **Goku** despedirse sobre su nube voladora, pero al mismo tiempo, esperaron pacientemente su regreso, sabían que su héroe, quien les regaló momentos de felicidad, volvería algún día para recordar los días de gloria... y así ocurrió, al menos en Japón.

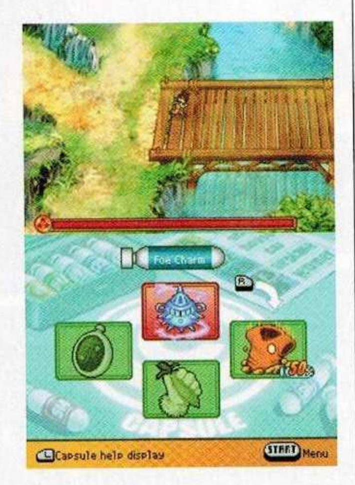
Desde principios de año se emite **Dragon Ball Kai** en el país asiático, no es la continuación del argumento de Toriyama, más bien se trata de un remake de **Dragon Ball Z**, que como todos sabemos, es la etapa que más ha gustado, y es precisamente en Kai donde se basa este nuevo videojuego; al principio se pensó que no llegaría a nuestro continente por el anime, pero como la historia no ha cambiado, se decidió que apareciera bajo el nombre **Attack of the Saiyans.**

## Los secretos de las Esferas del Dragón

- Tanto es el cariño que el público tiene hacia los personajes de esta serie, que han inventado algunas continuaciones de la historia, siendo una de las más conocidas por la confusión que llegó a causar, la de **Dragon Ball AF**, en donde supuestamente, **Goku** alcanzaba el grado **Saiyan 5.**
- La única obra oficial que se ha lanzado después de **Dragon Ball GT**, ha sido **Kai**, que a diferencia de la primera emisión de **Dragon Ball Z**, no utiliza "relleno", se basa totalmente en el manga, por lo que la acción se mantiene constante en cada uno de los episodios.

## La amistad será tu mayor fuerza

Este título es un RPG donde se nos narrarán los hechos que vivieron **Goku** y compañía antes y durante la invasión de **Vegeta** y **Nappa**. Seguro que ya te los sabes de memoria, es más, casi podrías pronunciar las líneas de los personajes, así que para evitar la monotonía, el equipo desarrollador ha implementado un nuevo sistema de juego que te permitirá usar tu imaginación y destreza en el campo de batalla.




Si se aparece algún enemigo, lo puedes atacar de manera normal, como en cualquier otro título del género, pero lo interesante está que también puedes hacerlo en equipo, combinando los poderes de los integrantes que tengas en tu party, lo que obviamente le causará un daño mayor. Por lo anterior, debes elegir muy bien a tus compañeros, no es lo mismo llevar de respaldo a **Yamcha** que a **Piccolo**, así que piensa tus decisiones un par de veces.

Las misiones alternas representan un gran extra para la historia de la serie.

No sólo en la peleas te serán de ayuda las combinaciones, ya que en muchas ocasiones, mediante el KI de tus acompañantes podrás resolver acertijos u otras situaciones que se te presentarán.

## El gran reto va a comenzar

A la par de la historia original, se han incluido misiones alternas que dan un toque de frescura al argumento, algunas de ellas son muy simples, pero otras tantas tienen recompensas sumamente atractivas, como las míticas Esferas del Dragón. Sin duda un gran acierto de Namco Bandai, ya que como comentamos al inicio, esta parte del anime ya es por todos conocida (a menos claro que no te haya agradado la animación... lo cual sería raro).

Pasando al apartado técnico, los gráficos son buenos, tienen efectos destacables en las batallas y los escenarios están recreados perfectamente; no importando que las animaciones están en 2D han cuidado todos los detalles, sin embargo, creemos que bien pudieron haber integrado cinemas mucho más espectaculares, sobre todo si se tiene en cuenta que **Dragon Ball Kai** se emite en *High Definition.*

Namco Bandai, como siempre, nos ofrece un juego completo, en el que cualquier tipo de jugador puede pasar un buen rato, esperamos que sigan en esta misma línea y pronto desarrollen una aventura exclusiva para plataformas Nintendo, ya que es un hecho que tanto en Wii como en Nintendo DS, es donde realmente ha brillado la franquicia.

## RANKINGS

### Master:

A pesar de que la historia original ya no te va a sorprender en lo absoluto, debo reconocer que el sistema de juego es impecable, no se trata simplemente de elegir poderes de gran nivel, realmente debes pensar muy bien la combinación que utilizarás para que el resultado sea efectivo. Las misiones alternas son excelentes, aunque pudieran parecer simples, realmente te permiten identificarte más con los personajes menos populares de la serie, **Attack of the Saiyans** es un título grandioso que a pesar de manejar una historia por todos conocida, logra transmitir emociones que se quedan contigo por siempre; no lo pienses mucho, es una gran opción para tu NDS.

### Crow:

Ahora que en Japón salió la nueva serie **Dragon Ball Z Kai**, los productores de videojuegos vieron una oportunidad importante para lanzar una historia basada en dicho anime. Así, **Dragon Ball Z: ttack of the Saiyans** es otro juego de rol de **Goku** donde veremos gran parte de sus poderes, y mucha acción que incluirá escenas nuevas. Realmente es un título que no sólo está enfocado a los fans de **DBZ**, sino que por su variedad en *gameplay*, dará mucho de qué hablar en general. Por último, me agradó bastante que diseñaran escenas especiales que salen un poco de lo tradicional y ya muy visto de la serie, así que en conclusión, es una buena opción para el NDS.

### Panteón:

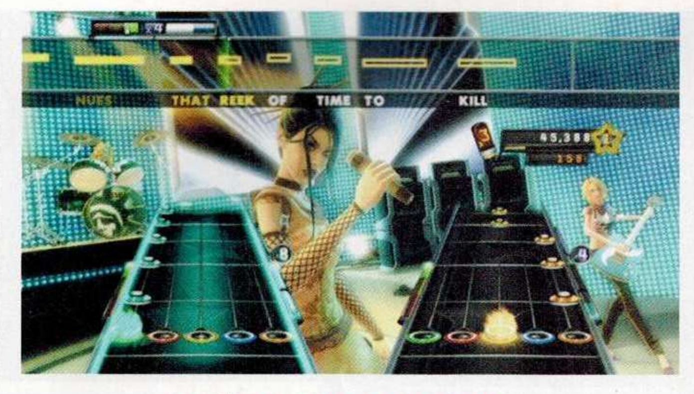
Así es... más juegos basados en la exitosa serie de Toriyama. No sé cómo lo hacen, pero siempre logran lanzar al mercado un título que vuelve a contar la misma historia que ya nos sabemos más que de memoria, y todavía aprovechan los recursos de cada sistema para ofrecer un juego que sin problemas, te mantiene emocionado de principio a fin. Obviamente es un juego enfocado en los millones de fans de **Son Goku**, pero eso no significa que sea malo, al contrario, es sumamente bueno y bien vale la pena darle una oportunidad, sobre todo por las misines alternas que han incorporado los programadores en esta aventura. Ojalá pudiera decir lo mismo de los **Budokai...**




# ¡Es tiempo de convocar a la banda!

# BAND HERO

Todavía seguimos disfrutando de **Guitar Hero 5** y sus diversas capacidades de conectividad con el Nintendo DS, pero ahora, Activision puso en nuestras manos otra alternativa para continuar con la franquicia **"Guitar Hero"**, por lo que la fiesta seguirá por un largo rato (y más cuando pronto tendremos la versión de **Guitar Hero Van Halen** para Wii). Así es, por fin llegó el esperado **Band Hero**, un título que será un poco diferente a lo que hemos probado antes, pues tendrás la oportunidad de lucirte con cada uno de los instrumentos, pero en esta ocasión con temas y grupos más enfocados al estilo POP (y no tanto metaleros como en las ediciones anteriores), por lo que será un hitazo para todos aquellos que querían rolas más contemporáneas con artistas de moda, pues los temas fueron seleccionados perfectamente para encajar en diversas generaciones a lo largo de más de cuatro décadas de historia musical.




## Taylor Swift y Maroon 5

Como se ha vuelto costumbre, los juegos de Guitar Hero cuentan con artistas reales que prestan su imagen para dar más realismo a tu aventura musical e incluso puedes seleccionarlos como personajes especiales. Si recuerdas, en **Guitar Hero III** vimos a Slash (otrora guitarrista de **Guns and Roses**), mientras que en la quinta entrega fue el sensacional Carlos Santana el indicado para deleitarnos con su guitarra. Sin embargo, en esta ocasión optaron por nombres de artistas famosos que actualmente se encuentren dentro de las mejores listas de popularidad como la cantante, compositora y guitarrista Taylor Swift; así como también a Adam Levine, líder de la banda Maroon Five, de quienes ya se había escuchado su sencillo This Love en el primer **Guitar Hero On Tour** de Nintendo DS.

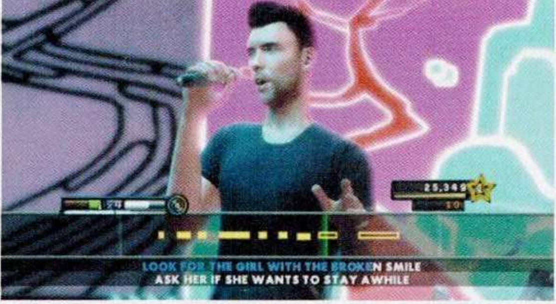
Una de las características que se conservan de la quinta entrega es que podrás entrar al juego en cualquier momento, sin interrumpir o esperar a que tus cuates terminen de tocar la rola. Sólo basta con que presiones un botón e inmediatamente estarás arriba del escenario virtual con el resto de la banda. Además, puedes utilizar la combinación de instrumentos que más te agrade, para que no haya pleitos por quién se quedó con guitarra, por ejemplo (ya que el bajo no es tan popular). Ahora bien, la lista de canciones no es tan extensa como en otras ediciones, pero contiene 65 tracks que te darán bastantes momentos de diversión con tu banda, aquí encontrarás temas de The Turtles, All American Rejects, Cheap Trick, Duran Duran, Evanescence, Lily Allen, Nelly Furtado, No Doubt, Village People e incluso el tema Wannabe de las Spice Girls.



Si crees haber dominado las 65 rolas que trae por default, podrás entrar a GH Tunes para descargar nuevas canciones que se irán actualizando cotidianamente, por supuesto, con un costo adicional que pagarás a través de los Wii Points. Con esto, la variedad se podrá incrementar hasta donde tú decidas.

### ¡Que inicie la fiesta!

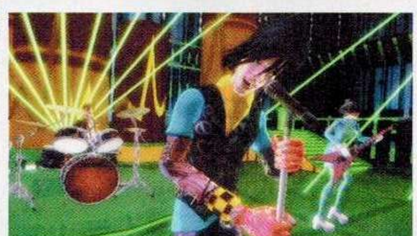
No importa si eres un experto en **Guitar Hero** y juegas hasta con los ojos vendados o viendo a través de un espejo, o si de plano jamás habías entrado en esta euforia de los juegos musicales... sea cual sea el caso, la diversión está garantizada, pues participar con cualquiera de los instrumentos es sumamente sencillo, quizá (de hecho) la batería es la que más tiempo podría tomarte en dominar, pero luego de unas cuantas sesiones, le pegarás a los discos como todo un profesional. De hecho, si hiciéramos una comparativa, la dificultad no es tan elevada como ocurrió en **Guitar Hero III: Legends of Rock**, es decir, por el tipo de canciones que ahora son más relajadas, logrando que puedas dominar el escenario con mayor facilidad (sin restar méritos o volverlo simple). Para que te des una idea, la dificultad es un tanto mayor que la vista en **The Beatles Rock Band**, pero no tan demandante como en las versiones metaleras de esta franquicia.







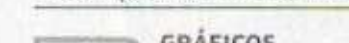

Encuentra diferentes temas para el gusto de cada uno de los miembros de tu banda.



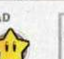




JUGADORES  4 SIMULTÁNEOS



Compañía: **Activision-Blizzard** / Desarrollador: **Vicarous Visions** / Categoría: **Musical**

GRÁFICOS  
DIFICULTAD  
ADICCIÓN 
VARIEDAD  
MULTIPLAYER 

RANKING CN  9.0

## Lista de canciones de Band Hero:

- 3 Doors Down - "When I'm Gone"
- The Airborne Toxic Event - "Gasoline"
- The All American Rejects - "Dirty Little Secret"
- Alphabeat - "Fascination"
- Aly and AJ - "Like Whoa"
- Angels & Airwaves - "The Adventure"
- Ben Harper and the Innocent Criminals - "Steal My Kisses "
- Big Country - "In a Big Country"
- The Bravery - "Believe"
- Carl Douglas - "Kung Fu Fighting"
- Cheap Trick - "I Want You To Want Me (live)"
- Cold War Kids - "Hang Me Up To Dry"
- Corinne Bailey Rae - "Put Your Records On"
- Counting Crows - "Angels of the Silences"
- Culture Club - "Do You Really Want To Hurt Me"
- Dashboard Confessional - "Hands Down"
- David Bowie - "Let's Dance"
- Devo - "Whip It"
- Don McLean - "American Pie"
- Duffy - "Warwick Avenue"
- Duran Duran - "Rio"
- Evanescence - "Bring Me To Life"
- Everclear - "Santa Monica (Watch The World Die)"
- Fall Out Boy - "Sugar, We're Goin' Down"
- Filter - "Take A Picture"
- Finger Eleven - "Paralyzer"
- The Go-Go's - "Our Lips Are Sealed"
- Hilary Duff - "So Yesterday"
- Hinder - "Lips Of An Angel"
- Jackson 5 - "ABC"
- Janet Jackson - "Black Cat"
- Jesse McCartney - "Beautiful Soul"
- Joan Jett - "Bad Reputation"
- Joss Stone - "You Had Me"
- Katrina and The Waves - "Walking On Sunshine"
- The Kooks - "Naïve"
- KT Tunstall - "Black Horse and the Cherry Tree"
- The Last Goodnight - "Pictures Of You"
- Lily Allen - "Take What You Take"
- Maroon 5 - "She Will Be Loved"
- Marvin Gaye - "I Heard It Through The Grapevine"
- Mighty Mighty Bosstones - "The Impression That I Get"
- Nelly Furtado - "Turn Off The Light"
- N.E.R.D. - "Rockstar"
- No Doubt - "Just A Girl"
- No Doubt - "Don't Speak"
- OK Go - "A Million Ways"
- Papa Roach - "Lifeline"
- Parachute - "Back Again"
- Pat Benatar - "Love Is A Battlefield"
- Poison - "Every Rose Has Its Thorn"
- Robbie Williams and Kylie Minogue - "Kids"
- The Rolling Stones - "Honky Tonk Women"
- Roy Orbison - "Oh Pretty Woman"
- Santigold - "L.E.S. Artistes"
- Snow Patrol - "Take Back the City"
- Spice Girls - "Wannabe"
- Styx - "Mr. Roboto"
- Taylor Swift - "Love Story"
- Taylor Swift - "Picture To Burn"
- Taylor Swift - "You Belong With Me"
- Tonic - "If You Could Only See"
- The Turtles - "Happy Together"
- Village People - "YMCA"
- Yellowcard - "Ocean Avenue"







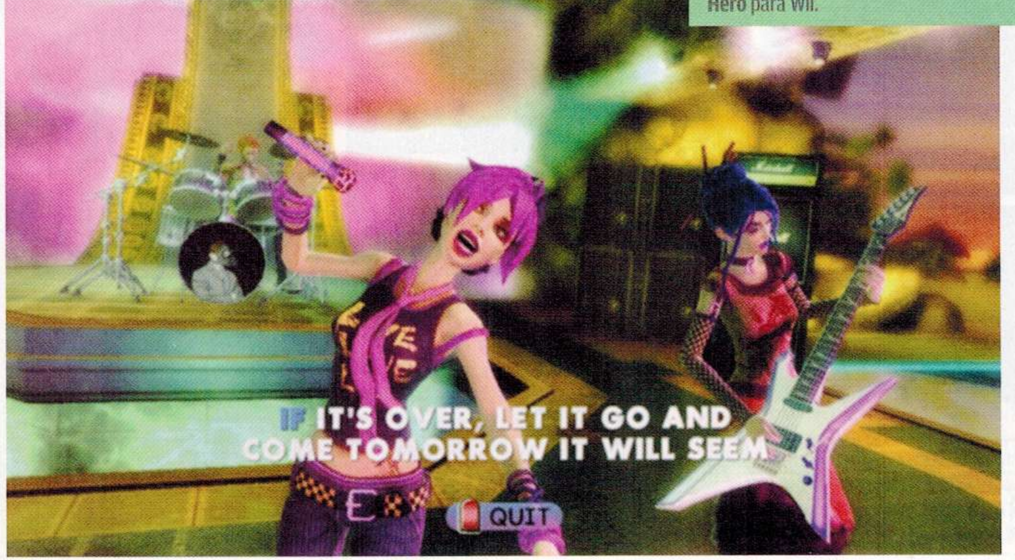









Interactúa con tus personajes Mii para que sientas que realmente eres tú quien está sobre el escenario virtual de **Band Hero** para Wii.



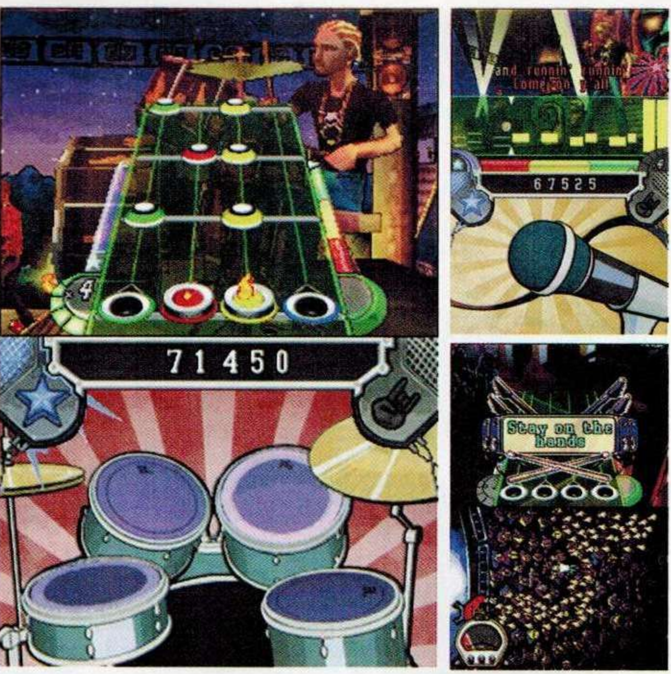

## Compite para demostrar tus mejores talentos

Un poco de competencia no le hace daño a nadie, de hecho, con esto podrás mejorar tu desempeño con jugadores reales, retando a tus amigos o a personas que ni conoces, pero que comparten tus gustos por **Guitar Hero** a través de la conexión a Internet. Otra forma de aumentar tu potencial musical es participar en el **Band Hero Rock Fest,** una modalidad de juego que contiene diversos retos de distintas dificultades que podrás compartir con cuatro jugadores de forma local y hasta ocho si te conectas a los servidores de Internet de **Guitar Hero.**

Las opciones son "Momentum" donde la dificultad cambiará dependiendo de tu desempeño. En "Elimination", cada canción está dividida en segmentos; luego de cada uno de estos, el jugador con la menor puntuación será eliminado y tendrá que ir a rellenar las botanas o refrescos en lo que espera su turno. "Do or Die", si fallas tres notas de una sección de la canción, serás noqueado temporalmente y, por lo tanto, dejarás de acumular puntos. En "Streakers" ganarás puntos adicionales cuando tu combo de notas sea múltiplo de 10. Para "Perfectionist" los puntos serán dados al jugador que tenga el mayor porcentaje de notas en cada sección de la canción y, por último, "Pro Face Off" es una batalla cara a cara donde todos los jugadores tocarán la misma canción, dificultad e instrumentos.

## Interactúa con tu Nintendo DS

Quizá no sea novedad, puesto que **Guitar Hero 5** introdujo esta función, pero aquí tendrás cierta interacción con el Nintendo DS, así, mientras tú y tus amigos *rockean* en el escenario virtual del Wii, alguien más podrá utilizar el Nintendo DS para realizar acciones adicionales, como cambiar la lista de canciones. Además, recuerda que, como exclusiva para Wii, tienes la oportunidad o ventaja de emplear tus propios Mii, volviendo más personalizada tu carrera artística. En esta parte, con el Nintendo DS controlarás las luces del escenario y otros elementos como todo un ingeniero profesional.




Por primera ocasión, **Band Hero** es compatible con el ND Lite y ahora hasta la batería podrás tocar para experimentar nuevos retos.

Conecta ambas versiones (Nintendo DS y Wii) para conseguir nuevos retos, sensacionales recompensas y secretos especiales.

## RANKINGS

### Master:

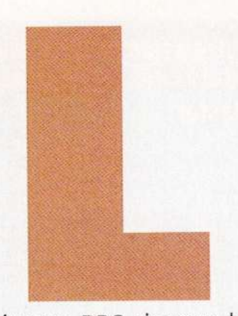
La franquicia de **Guitar Hero** me encanta, todas sus entregas son geniales, aunque sí debo decir, que las últimas dos no tuvieron tan buenas canciones desde mi punto de vista (en ese aspecto la tercera parte sigue siendo la mejor), pero todo eso queda compensado en **Band Hero**, es genial, diversión pura. A pesar de que se ha comentado que su nivel de dificultad no es tan alto como el visto en los **Guitar Hero**, puedo asegurarte que no es tan grave como por ejemplo en **LEGO Rock Band**, basta con que juegues en "Expert" para que pongas a prueba tus habilidades. No lo pienses, es una extraordinaria opción para pasar un gran fin de semana con tus amigos.

### Crow:

En particular, me encantan las ediciones de **Guitar Hero** más metaleras, por ejemplo, **Metallica** que es una de mis bandas favoritas y, por supuesto, no me decepcionó su versión en videojuego, pues se incluyeron muchísimas de las rolas más importantes de la banda. Sin embargo, en **Band Hero** (ya sea para Wii o Nintendo DS) encontramos temas mucho más *poperos* que se prestan a que la variedad de gustos y preferencias musicales se siga expandiendo y, tal como se describe en la reseña, la dificultad es un tanto inferior, pero sin llegar a niveles preocupantes, es decir, se vuelve más universal para que disfrutes en compañía de tus cuates o familiares.

### Panteón:

Todavía recuerdo cuando estaba en su apogeo el *boom* de los juegos de peleas iniciado por el legendario **Street Fighter II**; ahora creo que la historia se repite con un género totalmente distinto: los de ritmos. Fuera de que esto sea algo malo, la diversidad de opciones que tenemos para elegir entre los títulos de ritmos, con guitarra, batería, etc. nos proveen de verdaderas obras maestras que deben ser mejores que las otras para ser las que cuenten con nuestra preferencia. ¿Qué puedo decir? Si eres un amante de la buena música, no te lo puedes perder por nada del mundo. Lo mejor de todo es que las canciones incluidas son geniales. ¡Simplemente no puedes dejar de tocar!



Los juegos RPG siempre han sido un pilar en la industria, pero son pocas las series que han podido mantenerse en el gusto de los jugadores por varias generaciones, como es e caso de **Phantasy Star** de Sega. Pero su éxito no es gratis, la compañía ha sabido innovar en el momento correcto, lo cual queda comprobado con **Phantasy Star Zero**, título exclusivo para Nintendo DS que te dejará asombrado por la calidad en todos sus apartados. No cabe duda que la plataforma de Nintendo es el medio perfecto para romper moldes.





## Sólo con trabajo y dedicación se pueden cumplir los sueños

# Phantasy Star Zero

### Un nuevo comienzo

Quizá muchos de ustedes no lo sepan, pero esta serie comenzó en una de las primeras consolas de Sega, el Master System hace ya más de veinte años; se puede decir que fue la única competencia que tenía **Final Fantasy** fuera del NES. Con el tiempo fue ganando adeptos gracias al estilo futurista de la historia, pero su despegue se dio a principios de esta década, cuando la compañía decidió dar el paso al mundo de los juegos en línea en su Dreamcast mediante **Phantasy Star Online**, en ese momento la industria entera dio un paso hacia delante que aún seguimos recordando.

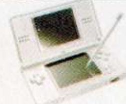


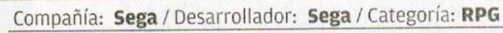
Posteriormente, cuando la compañía dijera adiós al mundo de las consola, apareció una versión para GCN, con la que se alcanzó un nuevo nivel de calidad, le siguieron varias secuelas, pero sin duda que en **Phantasy Star Zero** es en la que más empeño han puesto, ya que saben de las ventajas que otorga el Nintendo DS.



El universo de esta serie es inmenso, lo cual queda demostrad con esta nueva entrega que gracias su modalidad en línea, tiene un *replay value* eterno.




























## A terminar la guerra...

La historia del juego nos lleva a un futuro alterno, en donde los habitantes de la tierra sufrieron una guerra que devastó a toda la civilización, las personas que corrieron la suerte de seguir con vida, ahora deben enfrentar peligros como invasiones de otras razas, por lo que como debes estar imaginando, tu deber será acabar con los años de miseria y llevar a tu pueblo a una nueva época de esplendor.





El protagonista no será uno asignado por el juego, tu puedes crearlo después de haber seleccionado la raza que vas a querer utilizar dentro de la aventura, en ese aspecto debemos decir que los desarrolladores nos brindan varias opciones para que nuestro guerrero luzca justo como queremos, aunque no es lo más importante, existen otros factores que debes considerar como su fortaleza o habilidad.

Si desde su origen tu personaje es débil, no importa cuantos puntos de experiencia logres obtener, de cualquier forma su status siempre estará por debajo de tus oponentes, en cambio si analizas a conciencia sus características antes de elegirlo, tendrás ventajas considerables en cada fase del juego. Otro detalle importante son los integrantes de tu equipo, no selecciones personajes del mismo tipo.



Los escenarios que recorrerás tienen un diseño futurista.



Las batallas ahora demandarán que estés concentrado todo el tiempo.



El dialogar con otros personajes será básico para encontrar pistas valiosas.

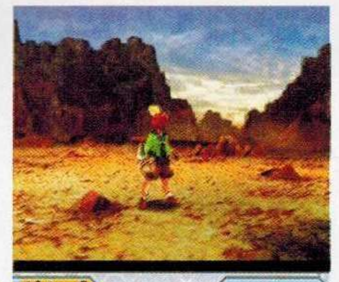


Si lo juegas de manera individual, quedará atrapado con la historia.

## Conquista el mundo

Para felicidad de los fans, se han integrado opciones de juego en línea, lo que aumentará el *replay value* de la entrega; podrás participar solo, con desconocidos, bien con tus amigos, siendo esta la mejor manera de disfrutar la historia, ya que realmente debes esforzarte y comprometerte con tus compañeros, no se trata nada más de avanzar no importando quien se quede en el camino, deben cuidarse entre todos los integrantes.

Se nota una clara evolución en la serie, no sólo por las cualidades *online*, sino también por el aporte que representa la pantalla táctil y el *Stylus*, que te permitirán conversar con tus compañeros en tiempo real, dándote la oportunidad de crear mejores estrategias. Es un excelente título que te recomendamos ampliamente, tanto la historia como el *gameplay* han sido trabajados de gran manera; **Phantasy Star Zero** es la evolución que se esperaba desde hace ya muchos años.





La pantalla táctil te servirá como referencia en momentos en los que no sepas hacia donde debes ir, sin duda una gran ayuda.





## El origen de la fantasía

### Conoce la saga

1- El primer juego de la serie **Phantasy Star**, apareció en 1987 para el Sega Master System.

2- Para dar el paso al mundo online, se necesitaba del mejor equipo, por lo que Yuji Naka, creador de **Sonic**, fue el encargado de producir el título.

3- En Nintendo GameCube, además de ver los primeros dos episodios de **Phantasy Star Online**, también se lanzó **C.A.R.D. Revolution**, que aunque seguía el estilo de la franquicia, se renovó por completo el sistema de batalla, enfocándolo a los duelos de cartas, parecido a **Yu-Gi-Oh!**

## RANKINGS

**Master:**
He podido jugar varias entregas de **Phantasy Star** desde hace varios años y puedo asegurar que esta es una de las más completas, en gran parte por su *gameplay* intuitivo, te olvidas de comandos complejos, simplemente debes señalar el ataque o movimiento que deseas y listo. Mención aparte para el apartado gráfico, se nota que SEGA busca renovar a serie en todo sentido, esperemos que después de ver el éxito de esta versión, decida hacer algo similar en Wii, la consola cuenta con cualidades que pueden aportar demasiado en el aspecto jugable y en el *online*, que como bien sabemos, es uno de los puntos más fuertes de esta serie, pero bueno, habrá que esperar.

**Crow:**
SEGA nos presenta por primera vez una versión de **Phantasy Star** para Nintendo DS, conservando las características principales de las versiones caseras como la forma de juego, estilo de misiones y, por supuesto, la conexión en línea para jugar y competir con otros usuarios del mundo, o si lo prefieres, puedes participar de forma individual, enfrentándote a las misiones y consiguiendo un sin fin de momentos de acción. Gráficamente no es una revelación, pero en el concepto de *multiplayer online* si tiene sus méritos, pues son pocos los títulos de ese estilo y que mejor que tener uno como **Phantasy Star** en el Nintendo DS, realmente no debes perderte esta nueva entrega.

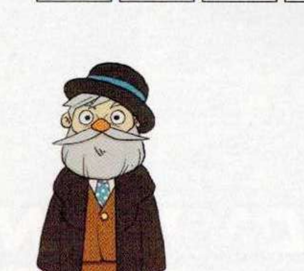
**Panteón:**
En lo personal, la serie **Phantasy Star** nunca ha sido mi favorita, pues los encuentro demasiado lentos y repetitivos, aún para ser RPGs. Pero bueno, supongo que si siguen saliendo títulos y versiones de la saga, quiere decir que sí hay fans que los continúan comprando y disfrutando. Si jugaste los anteriores y deseas completar tu colección, no lo dejes de conocer o adquirir; pero si todavía no has jugado ninguno, mejor pídelo prestado, pues puedes llevarte una sorpresa, ya que no hablamos de un **Final Fantasy** o algo similar; créeme que es mucho menos dinámico y por ende, no es tan recomendable, o al menos así me ha parecido, aunque claro que puedo estar en un error.



SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES
ENERO 2010
Domingo
Lunes
Martes
Miércoles
Jueves
Viernes
Sábado
1 Inicia un año nuevo con grandes promesas de Nintendo.
2
3
4 Lanzamiento oficial de Sakura Wars: So Long My Love.
5 Lanzamiento oficial de Sky Crawlers: Innocent Aces.
6 Día de los Reyes Magos, ¿qué nos traerán este año?
7
8
9
10
11
12 Lanzamiento oficial de Walk it Out.
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26 Lanzamiento oficial de Tatsunoko VS. Capcom.
27 Recuerda que tu revista CN de febrero ya está a la venta.
28
29
30
31
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2009 Konami

# FEBRERO 2010

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Domingo | | 7 | 14 Día de la amistad | 21 | 28 |
| Lunes | 1 Lanzamiento oficial de Dementum II. | 8 | 15 | 22 | |
| Martes | 2 | 9 Lanzamiento oficial de Super Monkey Ball Step & Roll. | 16 Lanzamiento oficial de Red Steel 2 para Wii. | 23 Lanzamiento oficial de Sonic & Sega All-Stars Racing. | |
| Miércoles | 3 | 10 | 17 | 24 Día de la bandera | |
| Jueves | 4 | 11 | 18 | 25 | |
| Viernes | 5 | 12 | 19 | 26 No te olvides de comprar tu revista Club Nintendo de marzo. | |
| Sábado | 6 Lanzamiento oficial de Scene it? Twilight. | 13 | 20 | 27 | |








## MARZO 2010

| Domingo | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes | Sábado | Domingo | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes | Sábado |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 Lanzamiento oficial de LEGO Harry Potter: Years 1-4. | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 Inicia la primavera | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 No te olvides de comprar tu revista Club Nintendo de abril. | 27 |
| 28 | 29 | 30 Lanzamiento oficial de Monster Hunter 3 para Wii. | 31 | | | | | | | | | | |

# RABBIDS GO HOME

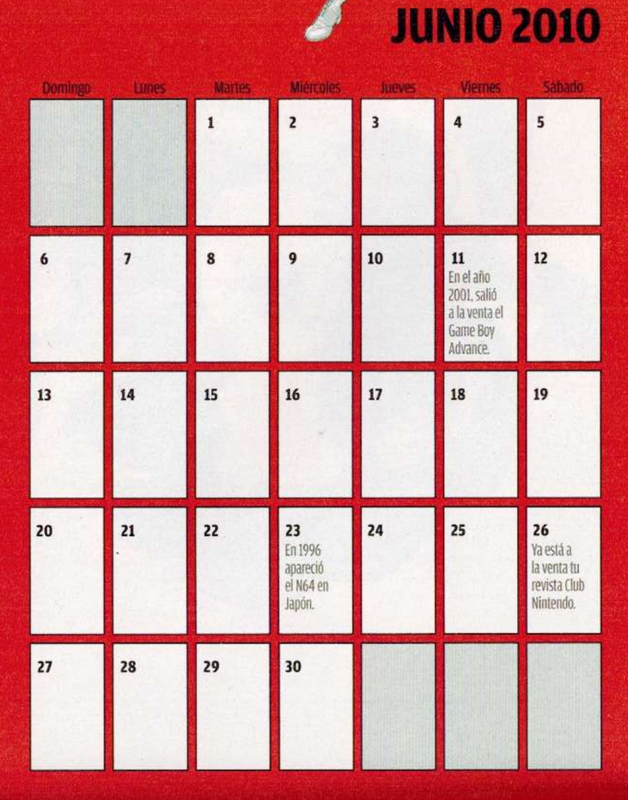
## ABRIL 2010

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Domingo | | 4 | 11 | 18 | 25 |
| Lunes | | 5 | 12 | 19 | 26 Ya está a la venta Club Nintendo. |
| Martes | | 6 | 13 | 20 | 27 Pirmer aniversaio **Mario Kart Wii.** |
| Miércoles | | 7 | 14 | 21 En 1989 apareció el primer Game Boy de Nintendo. | 28 |
| Jueves | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 |
| Viernes | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 Día del niño Festeja a lo grande con tus amigos. |
| Sábado | 3 | 10 | 17 | 24 | |






| | | | |
|---|---|---|---|
| Domingo | | 9 | 23 |
| Lunes | | 10 Día de las madres | 24 |
| Martes | | 11 | 25 |
| Miércoles | | 12 | 26 No te pierdas el nuevo número de Club Nintendo. |
| Jueves | | 13 | 27 |
| Viernes | | 14 | 28 |
| Sábado | 1 Día del trabajo | 15 | 29 |
| Domingo | 2 | 16 | 30 |
| Lunes | 3 | 17 | 31 |
| Martes | 4 | 18 | |
| Miércoles | 5 | 19 | |
| Jueves | 6 | 20 | |
| Viernes | 7 | 21 | |
| Sábado | 8 | 22 | |




# TATSUNOKO VS. CAPCOM
## ULTIMATE ALL STARS

### JUNIO 2010

| Domingo | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes | Sábado |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 En el año 2001, salió a la venta el Game Boy Advance. | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 En 1996 apareció el N64 en Japón. | 24 | 25 | 26 Ya está a la venta tu revista Club Nintendo. |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |




**Sólo una persona puede impedir que el mundo entero caiga en un conflicto armado... tú; ¿crees poder con esta misión?**

# Call of Duty: Modern Warfare: Reflex Edition

La serie **Call of Duty** ha evolucionado con el tiempo, los programadores han aprendido de sus errores y actualmente podemos asegurar que va varios pasos por delante de su rival, **Medal of Honor**. Todo lo anterior queda totalmente demostrado con la última versión que han preparado para Wii, la adaptación del éxito **Modern Warfare**, que sin lugar a dudas, supondrá un antes y un después en el apartado técnico de la consola, ya que el equipo desarrollador ha aprovechado al máximo todos sus recursos para ofrecernos una obra impresionante en todo sentido; créenos, es como estar en la guerra.





El apartado gráfico del juego es de lo mejor de la consola, todo un adelanto en ese sentido.

## Valió la pena esperar

**Call of Duty Modern Warfare** para Wii no se trata de un título nuevo, apareció para otras consolas hace un par de años; en su momento se comentó que para Wii sería imposible de lanzarlo, ya que el potencial del sistema no lo iba a permitir. Pasaron los días y el anuncio de su salida sorprendió a medio mundo, era lógico pensar que estaría "recortado" en varios aspectos, de hecho muchos pensaron que sería el nuevo **Dead Rising**, un título malo, pero ha sido lo contario, una grata sorpresa.

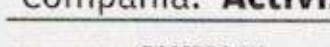
El juego ya está a la venta... ¿cuál fue el resultado? es simplemente junto con **The Conduit**, el mejor *FPS* de Wii y uno de los mejores que se hayan visto en lo que va de la generación, realmente el equipo desarrollador ha realizado un trabajo perfecto en todos los aspectos. Pero bueno, antes de entrar en detalles, veamos un poco de la trama. Controlarás a un soldado que tiene una peligrosa y problemática misión: evitar que las organizaciones más poderosas del mundo desaten una guerra que termine con la vida como se conoce, sin duda una gran responsabilidad.

JUGADORES



1-2 SIMULTÁNEOS

Compañía: **Activision** / Desarrollador: **Treyarch** / Categoría: **FPS**





GAMEPLAY





GRÁFICOS



SONIDO





DIFICULTAD



HISTORIA





RANKING CN **9.0**





## No vayas a la guerra sin tu Wiimote

Como puedes notarlo, el argumento no es nada fuera del otro mundo, lo que ha colocado a este título dentro de la élite de los *FPS*, es su aspecto visual y el *gameplay*. El equipo de Treyarch puso todo su empeño para lograr gráficos que honestamente y sin tomar favoritismos, no tienen nada que envidiar a los de otras plataformas, claro está que se mantiene algunos peldaños abajo, pero nunca como se llegó a pensar, de hecho hay momentos en los que la pantalla se llena de información, y no se resiente tal flujo.

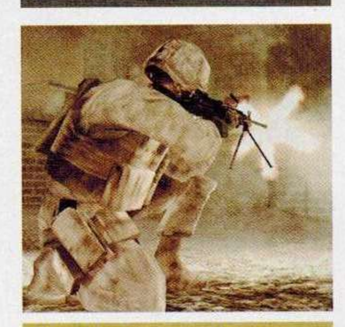
No creas que los detalles impactantes aparecen al final, desde el primer segundo de juego notarás que las texturas de los escenarios así como el volumen de los objetos ha sido recreado de la mejor manera posible, por ejemplo, existen misiones en que al mismo tiempo que debes derrotar a decenas de enemigos por tierra, también tendrás que cuidarte de los ataques aéreos que realizarán algunos helicópteros; simplemente asombroso.

Ahora bien, pasemos al renglón en donde esta versión de Wii simplemente deja en la prehistoria a las ediciones que aparecieron primero, el *gameplay*. Olvídate de apuntar y mover a tu personaje por medio de dos *sticks*, lo cual era realmente complicado, sobre todo en los momentos en los que estás rodeado y necesitas disparar con la mayor precisión posible. En **Modern Warfare** para Wii te mueves con el *stick* del **Nunchuk**, mientras que apuntas y mueves la cámara mediante el remoto al mismo tiempo que apuntas, todo de una manera intuitiva.

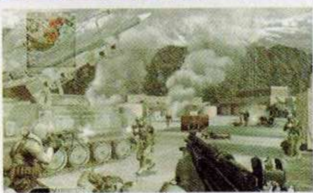
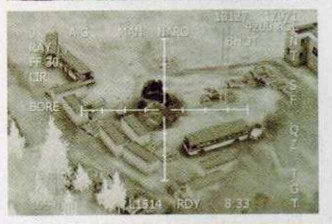
## Dos visiones distintas de la guerra

**Call of Duty** y **Medal of Honor** han logrado su fama debido a la manera tan fiel como han representado diversos conflictos bélicos como la Segunda Guerra Mundial. El realismo es la pieza clave para mantener al jugador inmerso en la aventura.

Por otro lado, Nintendo nos ha mostrado otra perspectiva de la guerra mediante la serie **Advance Wars**, en donde los disparos y efectos gráficos quedan en segundo plano, lo que realmente importa aquí es crear una estrategia que pueda darnos la ventaja respecto a las tropas rivales, tal como si fuera una partida de ajedrez.


Para salir victorioso, es importante que aproveches tus armas.

En las misiones que debes pasar, no se te va a permitir ni parpadear, en todo momento la acción se mantendrá constante, por lo que el Wiimote se volverá vital para que puedas salir sin heridas de los tiroteos; puedes tirar a cualquier objeto del escenario por pequeño que parezca y acertarás sin problemas, situación que en otros sistemas es un sueño.



Cada misión tiene un ambiente distinto, lo que mantiene el realismo.

## Defiende tu bandera

Como no podía ser de otra forma, se ha incluido una modalidad *multiplayer* en Wi-Fi, con la que te aseguramos pasarás días enteros de diversión, al igual que ocurre en otros juegos del género como **The Conduit;** la acción se mantiene sin alteraciones graves, puedes pasear por las locaciones sin que sufras de *lag*, además de que la cantidad de armas y opciones de juego agregan el toque de variedad.

Activision y Treyarch han realizado un trabajo formidable, que representa una nueva etapa en la consola, cada día que pasa las compañías se arriesgan más y nos entregan proyectos como éste y dicen adiós a los minijuegos que en los primeros años de Wii eran la moda a seguir. **Call of Duty: Modern Warfare** es una pieza de colección, bajo ningún motivo debes dejarlo pasar, en este momento, podríamos considerarlo junto con **Mario Galaxy** como el título con mejor apartado técnico en la consola.

## RANKINGS

### Master:

Desde el lanzamiento de Wii esperaba este tipo de juegos, sabía que la consola podía dar mucho más, y **Call of Duty: Modern Warfare** es una clara muestra de que todo es posible. El ambiente que se genera en cada escena es espectacular, puedes usar cualquier objeto en pantalla para cubrirte, pero como todo escondite, no te servirá por siempre, por lo que debes pensar rápidamente en la manera en que avanzarás, todo un deleite el modo para un jugador, y ni qué decir del *multiplayer*, es genial, sólo por dicha opción merece estar entre tus favoritos. Han dejado el listón del género muy alto, sin duda una prueba de fuego para el siguiente **Medal of Honor**.

### Crow:

Actualmente hay varias opciones de guerra para Wii, está **Medal of Honor**, **Brothers in Arms** y, por supuesto **Call of Duty** el cual inició -para mí- con el pié equivocado en Wii, pero ahora, con **Moder Warfare** se ha reivindicado por completo, es decir, no le pide nada a las ediciones de otras consolas, además, se juega estupendamente debido a los controles de la consola. Sin equivocarme, podría decir que es lo mejor de guerra para Wii y no es para menos pues el estilo gráfico es de lo mejor que hemos visto hasta el momento, de hecho, observa las fotos y notarás cómo ha evolucionado la técnica de Activision para este tipo de juegos, la verdad, te lo recomiendo.

### Panteón:

Esta serie parece no tener fin; por fortuna, a diferencia de los juegos de ésta con otras sagas, jugar uno no significa que ya los jugaste todos. Cada entrega es mejor en varios aspectos que la anterior, y te transportan a puntos específicos de los conflictos mundiales que además de divertirte, emocionarte e impactarte, también te exhortan de una u otra forma a que te interese más la historia y las verdades de la guerra que no siempre se ven en las películas de Hollywood. No dejes de jugarlo, no importa si ya terminaste los anteriores o no; vale la pena sin duda. Y además, te invito a que investigues más sobre las diferentes guerras, sus consecuencias y participantes.



# Resident Evil Archives:
# Resident Evil Zero

En la oscuridad no estarás solo... aunque la compañía no siempre resultará grata

Toda pesadilla tiene un origen, muchas veces parece desconocido, pero si somos capaces de entenderlo, nos será más fácil encarar nuestros temores. **Resident Evil** es ya una de las series más famosas de la industria, todos sus capítulos son soberbios, sin embargo, en cada uno de ellos las dudas respecto a cómo se creó el T- Virus se incrementaban, razón por la que Capcom decidió aclarar el panorama mediante una nueva entrega, **Resident Evil: Zero**, que después de haber pasado por Nintendo GameCube de forma exclusiva, ahora llega a Wii para regocijo de sus seguidores.



## Desenredando el pasado

La historia de **Resident Evil** está llena de misterios, muchos de ellos no están en Raccoon City, sino a sus afueras, como en Arklay Mountain, lugar donde se desarrolla la trama de esta magnífica entrega. La noche en que el virus llegó a la ciudad, el helicóptero del equipo BRAVO, perteneciente al escuadrón S.T.A.R.S, investigaba sobre algunos extraños sucesos cerca de la mansión Spencer, todo parecía normal, cuando sin razón aparente la nave comenzó a tener algunas fallas técnicas que los obligaron a descender.

Jamás se imaginaron lo que encontrarían en aquel lugar, seres que parecían extraídos de las peores pesadillas comenzaron a atacarlos, todos los tripulantes buscaron refugio donde pudieron. **Rebecca Chambers**, una de las integrantes más jóvenes del equipo, llegó al interior de un tren donde pensó encontraría ayuda, no estaba nada equivocada...

La historia de este juego es de lo mejor que hemos visto en la serie.

Por otro lado, un convicto, **Billy Coen**, que era trasladado a prisión por infinidad de cargos en su contra, vio en el ataque de las extrañas criaturas, la oportunidad perfecta para escapar, y cómo debes estarte imaginando, el destino lo lleva al mismo vagón donde **Rebecca** se oculta; dos personas diferentes deberán trabajar de ahora en adelante como una sola para poder salir con vida de mala jugada del destino.

## Un pasado borroso El camino de RE Zero

- Resident Evil Zero fue mostrado por primera vez en el año 2000, su destino era el Nintendo 64, pero el anuncio de la compañía respecto al GameCube, cambió los planes que Capcom tenía.

- Su salida se daría un par de años más tarde para el Nintendo GameCube, consola en donde obviamente se pudieron incluir mejores efectos gráficos y de sonido.

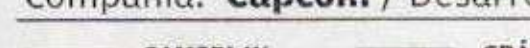
- Prácticamente todos los juegos de la serie han aparecido en varias consolas dentro de una misma generación, pero este capítulo en especial, se había mantenido solamente en Cubo, situación que se rompe con este lanzamiento en Wii, aunque conserva la exclusiva de Nintendo.

- Dentro del juego **Resident Evil: The Umbrella Chronicles** para Wii, se pueden jugar algunas misiones controlando a **Rebecca** y a **Billy**, de hecho, enfrentas al famoso murciélago en las afueras de la mansión.







Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Acción/Aventura**






















## Un paso hacia adelante

Consideramos un gran acierto el lanzar esta nueva edición de **Resident Evil Zero**, ya que hasta ahora sólo se le podía jugar en Cubo, lo cual limitaba las posibilidades de que más gente conociera esta gran historia. En cuestiones jugables, Capcom sabía bien que la franquicia se estaba estancando, por lo que utilizó este capítulo para experimentar en algunos apartados, que siendo honestos, fueron claves para que esta obra sea considerada como uno de los mejores capítulos de la saga, sólo debajo del majestuoso **Resident Evil 2.**

Comencemos por ver las innovaciones. A diferencia de las primeras entregas, donde podías seleccionar de entre dos personajes para terminar el juego, en **Resident Evil Zero** debías controlar tanto a **Rebecca** como a **Billy** en el mismo escenario... suena complejo pero no lo es, de hecho es bastante sencillo de comprender. Supongamos que llegas un pasaje con dos caminos distintos, en lugar de ir primero por uno, investigar y regresarte para tomar el otro, mandas a un personaje a explorar cada vertiente.

Mediante este Zap System, puedes cambiar de personaje cada vez que lo requieras, así, cuando te atores con alguno, puedes continuar con tu compañero para ver si logras encontrar alguna pista o dato importante.



El único punto en el que debes ser muy cuidadoso, es en el lugar donde dejes a los personajes en "pausa" mientras controlas a su compañero, ya que si te eliminan con alguno, ahí termina el juego; imagina que ambos comparten una vida, no es como si jugaras **Donkey Kong Country,** donde si pierdes a uno, el otro te queda como reserva.





Cada pequeña pista que encuentres será clave en el misterio.



## El terror se hace presente

Los zombis en esta ocasión ya no serán simples "costales" que esperarán a que les dispares, ahora sus rutinas son más elaboradas, si se encuentran en un pasillo, se escalonarán de forma que al menos uno de ellos te pueda dañar, y ni qué decir de otras criaturas como los perros o los cuervos, que no lo pensarán dos veces para lanzarse hacia ti... aunque esto puede ser una ventaja, ya que a diferencia de los zombis, atacan en línea recta, lo que te permite esperarlos y dispararles.

Los enemigos finales, como **Tyrant** o el murciélago gigante, sí pueden representarte un dolor de muelas, sobre todo por su resistencia a los ataques, por ello te recomendamos que no utilices tus mejores armas con criaturas comunes, resérvalas para estos enfrentamientos, de lo contrario terminarás lanzándoles hasta la hebilla de tu cinturón y ni así podrás derrotarlos.

### Del videojuego a la pantalla grande • RE en el cine

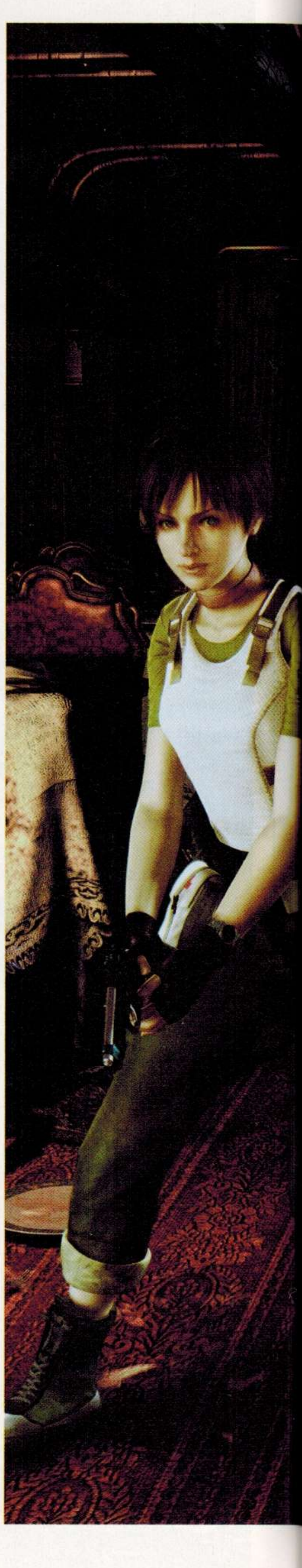
**AL INICIO** se pensó en George Romero para que fuera el director de la adaptación de esta serie al séptimo arte, pero por diversas cuestiones como el argumento, se decidió ir en otra dirección.

**EL DIRECTOR** elegido a final de cuentas fue Paul W.S. Anderson, quien debemos decir que supo manejar la esencia del juego en su proyecto.

**LA HISTORIA,** aunque maneja personajes conocidos por todos los seguidores de la franquicia como **Jill Valentine** o **Claire Redfield**, el protagonismo de la historia recae en Alice, personaje exclusivo de las cintas y quien es interpretado por Milla Jovovich.

**EL AÑO** pasado se estrenó la tercera parte, titulada **Extinction**, donde se pensaba terminaría la trama, pero no es así, todo quedó puesto para una cuarta parte.





## El lugar de tus temores

En el estilo gráfico se notan mejores texturas que en versiones anteriores, el trabajo en los objetos es de resaltarse. Los efectos de luz que manejan realmente te hacen dudar en si dar o no la vuelta en el pasillo que estás explorando, lo cual se agrava con los sonidos de las criaturas que habitan las locaciones. No vas a ver nada nuevo, no se trata de un *remake* como en el primer **Resident Evil** para GCN, pero aun así, tiene un buen nivel en el apartado técnico, bastará con que veas correr el Full Motion Video de introducción para que te des cuenta de ello.



Los enemigos a los que enfrentarás, son de los más peligrosos de toda la saga.

Los ambientes siguen siendo en completo 3D, lo que te ayuda a investigar de manera libre.

## La última bala...

Es todo un deleite jugar este título, tiene infinidad de acertijos y situaciones que te exigen estar concentrado al cien por ciento, además de que los enemigos representan un verdadero reto, olvídate de esquivarlos para continuar tu camino. Capcom logró una obra completa en todos los sentidos, **Resident Evil Zero** es excelente, no importa que se trate de una traslación directa o del poco uso que se le da al Wiimote, lo que vale es el llevar este juego a un mayor número de aficionados... con todo esto nos preguntamos, ¿realmente era tan complicado llevar **Resident Evil 5** a Wii?

## RANKINGS

### Master:

Cuando un título es bueno, el paso del tiempo no le afecta, al contrario, le ayuda a convertirse en clásico, como es el caso de **Resident Evil Zero**, que después de decenas de rumores, sale de Japón para que todos los fans de esta serie lo podamos disfrutar en Wii. El *gameplay* no se vio tan afectado como en la traslación de la cuarta parte, sin embargo resulta muy emocionante jugarlo, sobre todo por las ventajas que ofrece el Zap System, sin duda una compra obligada, no importa si no eres seguidor de la serie, este es el momento ideal para que comprendas el porqué del éxito de esta serie, que debemos decir, ha regalado grandes exclusivas para las consolas de Nintendo.

### Crow:

Los zombis llegan con toda fuerza para Wii y más aún cuando Capcom se ha dispuesto a lanzar los primeros juegos bajo el término Archives. Hace unos meses disfrutamos de la primera aventura de los S.T.A.R.S. y ahora, veremos los hechos previos, cuando el equipo **BRAVO** llegó a la mansión y cómo **Rebecca**, junto con un "criminal" llamado **Billy Coen**, enfrentan el horror inimaginable dentro de una sombría mansión repleta de criaturas que no se tentarán el corazón para atacarte. ¿Cambios? Realmente sólo la adaptación a Wiimote, pero en definitiva es una excelente oportunidad para todos aquellos que se perdieron -o que quieran revivir- el lanzamiento original de Nintendo GameCube.

### Panteón:

Normalmente vería la salida de este juego como una forma de volver a vendernos lo mismo otra vez, pero analizándolo desde otro punto de vista, son más las cosas a favor que las que hay en contra. En primer lugar, los que no pudieron jugar o comprar esta maravilla de Capcom en su momento, ahora lo podrán hacer a un precio justo (en los tianguis dan los juegos de cubo conocidos a precio de oro); por otra parte, bien vale la pena volver a revivir esta experiencia con las cosas nuevas que implementaron, así que no puedo hacer otra cosa más que recomendarlo ampliamente. Supongo que también habrá una versión igual del **RE2**...





## Las armas en los videojuegos

### Bate, cuchillo, piedra

# Arma blanca, gris y café...

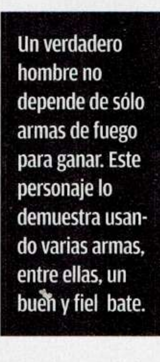
Continuamos con las armas más cotidianas de los videojuegos, aunque en esta ocasión no hablaremos de las elegantes katanas, ni de los espectaculares nunchakus; ahora veremos tres tipos de armas, de las cuales dos de ellas son del tipo "improvisado", pues originalmente no se idearon como medio de defensa y/o ataque. Recuerda que si tienes ejemplos de personajes o armas de las cuales desees que hablemos un poco más, puedes escribirnos por correo ordinario o electrónico. Ponte cómodo, porque comenzaremos de una buena vez.

### Frank West

**Dead Rising** te pone en una situación ligeramente alarmante: debes usar cualquier cosa en contra de las hordas de muertos vivientes para sobrevivir antes de que seas despedazado en cachitos y servido como comida de zombi. A diferencia de la típica situación en donde el arma más popular es una escopeta o una escuadra, en esta aventura hasta lo menos pensado se puede usar para defenderte. ¿Qué mejor que un buen bate para ayudarte en tu jornada? ¡No necesita balas y es muy efectivo para calmar a las masas! "Nunca salga de casa sin su bate"...

### Ness

El héroe de la serie **Earthbound** se ha caracterizado por traer consigo un buen bate que le ayuda a mandar a sus enemigos fuera del escenario con relativa facilidad; aunque los demás personajes pueden tomar un bate como arma, **Ness** lo trae consigo y puede usarlo a voluntad. ¡No es sabio bajar la guardia cuando tienes a éste personaje cerca! Aunque este parezca que tiene delirio de **Charlie Brown**, ¡él sí es un verdadero héroe!



Un verdadero hombre no depende de sólo armas de fuego para ganar. Este personaje lo demuestra usando varias armas, entre ellas, un buen y fiel bate.



## Bate

Como te mencionamos antes, el bate no fue originalmente concebido como un arma; este pedazo de madera se utiliza para el popular deporte del beisbol y sirve para golpear la pelota en movimiento para lanzarla lo más lejos posible y conseguir pasar corriendo por todas las bases y así, anotar una carrera. En los videojuegos y otros medios, un bate puede ser utilizado como arma debido a su versatilidad y fácil manejo; su uso puede ser devastador debido a que es literalmente un buen garrote de madera que puede noquear (o peor) a cualquiera con un solo impacto. Aquí vemos algunos personajes cuyo manejo con esta "arma" ha sido más que notable.

### Billy y Jimmy Lee

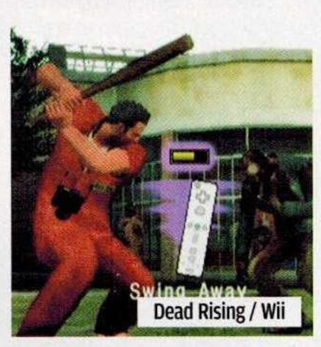
Desde su primer juego, los hermanos **Lee** han empleado esta arma de una manera magistral para hacer frente a los pandilleros que se atreven a ponerse en su camino. A pesar de haber látigos, cuchillos y dinamitas adicionalmente en la aventura, ningún arma funciona tan bien como un buen y fiel bate, especialmente contra los enemigos más grandes como **Abobo**. Eso sí, ¡recuerda no pegarle a tu hermano con esta letal arma!

### Mark

Este niño es enlistado por un monstruo de nombre **Bert** para ayudarlo a defender su mundo de los horrores que lo acechan en el clásico **Monster Party**, de NES. Dado que **Mark** regresaba de un partido de béisbol, traía consigo su bate, el cual le ayudó a pelear en el extraño mundo de **Bert**, tanto para dañar a los monstruos, como para literalmente batear sus disparos y proyectiles. Es uno de los claros ejemplos de su efectvidad.


Super Smash Bros. Brawl / Wii


Monster Party / NES



Dead Rising / Wii



Double Dragon / Arcadia



Friday The 13th / NES


The Hobbit / Nintendo GameCube

## Piedras

Podría decirse que las piedras han sido el arma más antigua del mundo. Antes de que el hombre soñara con pistolas de pólvora, rayos láser o de agua, las piedras han jugado un papel importante en el desarrollo de nuestra especie, pues se han empleado para fabricar cuchillas, aplanar cosas, destruir y una infinidad de usos más, siendo el más lógico el arrojarlas para noquear a alguien o a algo. Veamos qué personajes y en qué juegos se pueden usar piedras como armas y qué tan eficaces son para acabar con los enemigos. Hagámoslo al compás de: *We will, we will ROCK you!*

### Friday the 13th

Al comenzar el juego, los monitores del campamento conocido como Crystal Lake tienen un tipo de arma para enfrentarse a los horrores que deambulan por los alrededores. Sabemos que progresivamente puedes encontrar cuchillos, machetes, tridentes y antorchas para defenderte, pero cuando tienes zombis, lobos, cuervos y al mismísimo **Jason Vorhees**, no te puedes poner delicado y una buena piedra es suficiente para no ser una víctima más. De hecho, es un gran reto vencerlo con sólo piedras.

### The Hobbit

**Bilbo Baggins** protagonizó su propia aventura en el Nintendo GameCube, en donde no solamente debe demostrar que tiene mucho más valor que todos los hobbits juntos, sino que también debe usar todo tipo de armas para cada ocasión, entre las que se incluyen las piedras, las cuales puedes utilizar no sólo para atacar, sino incluso para distraer a los enemigos y otras cosas más. Lo mejor de todo es que además de ser efectivas, ¡pueden servirte no importando la distancia!

# Cuchillo

Unas de las armas milenarias hechas por el hombre son sin duda las cuchillas que han ido evolucionando conforme ha pasado el tiempo. Un buen cuchillo tiene una infinidad de usos y es empleado por todo tipo de oficios, pero también forma parte de la colección de un buen peleador o un asesino. Al poder utilizarse a quemarropa o al arrojarlo, resulta un tipo silencioso de arma tan letal como una bala... en las manos correctas, obviamente.


Resident Evil 4 / Nintendo GameCube

## Resident Evil

En la afamada serie de Capcom encontramos a varios personajes que usan las armas blancas de una manera por demás efectiva. **Leon S. Kennedy** es un maestro con el uso de cuchillos, de hecho, en algunas partes es más que vital para poder sobrevivir en **Resident Evil 4**; y claro, cabe resaltar la impresionante y emocionante pelea con cuchillos que tiene con su camarada, **Krauser**. También bien vale mencionar que en la versión de NDS, **Resident Evil Deadly Silence** se implementó el uso de esta arma como medio de defensa utilizando el *Stylus*, lo cual le da un toque sumamente realista al juego.

## Conker´s Bad Fur Day

En esta increíble aventura de N64 los cuchillos juegan una parte importante; no solamente porque se usan en el modo de historia, sino que también son armas sumamente letales que pueden acabar con un enemigo de un solo impacto en los modos para varios jugadores. Rápido, limpio y silencioso, el cuchillo en **Conker´s BFD** es una de las armas que pagan muy bien el empeño que pones al aprender a usarla correctamente.


Conker's Bad Fur Day / Nintendo 64

## Cody Travers / Final Fight

El héroe protagonista de la serie **Final Fight** es todo un maestro en el uso de los cuchillos. Él es el único personaje que puede apuñalar a sus enemigos además de lanzarlos, por lo cual, aprovecha mejor esta arma que sus otros dos compañeros. En su aparición en **Street Fighter Alpha 3**, **Cody** puede emplear un cuchillo para ocasionar más daño a sus contrincantes.

## Kevin Smith / Killer 7

En un juego en donde las pistolas y los revólveres son el pan de cada día, un personaje se distingue de los demás por preferir el uso de cuchillos que las armas de fuego. **Kevin Smith** es el silencioso del grupo, pero eso no lo hace menos letal; su manejo de los cuchillos es legendario; puede lanzarlos a grandes velocidades con una precisión milimétrica, no por nada resulta uno de los mejores exponentes en el uso de esta arma.



Final Fight / Arcadia, SNES, GBA



Dicen que las cosas se parecen a su dueño; pues **Kevin Smith** es justamente como los infalibles cuchillos que usa: silenciosos, limpios y sumamente letales...

# Los pistoleros

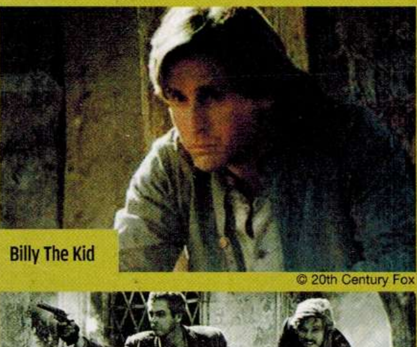


© Activision

Hola de nuevo, queridos lectores; yo soy Spot, y esta vez les tengo un artículo muy interesante del cual me surgió la idea ahora que volví a jugar uno de mis clásicos títulos de Nintendo GameCube: **GUN**, en donde vives grandes y emocionantes aventuras en el Viejo Oeste, cuidando tu pellejo con la ayuda de tu fiel revólver. Sé que muchos tienen la idea errónea (así como yo la tuve hace tiempo) de que un "vaquero" es un tipo montado a caballo, con sombrero y que elimina indios salvajes a diestra y siniestra; por esta razón, decidí adentrarme un poco en este tema que resulta de gran interés para quienes quieren saber siempre algo más. No esperes al atardecer, toma tus pistolas y prepara tu caballo, ¡porque nos vamos a ir a todo galope!

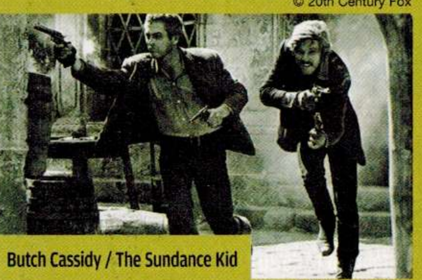
## ¿Qué o quién es un pistolero?

El término se usa para referirse a un personaje real o ficticio cuya habilidad con las armas de fuego -específicamente las pistolas o revólveres- le ganaron una reputación que lo precedía. Los pistoleros podían ser forajidos fuera de la ley o bien, alguaciles o cazarrecompensas; la profesión que tuvieran no afectaba realmente a su renombre; más bien, su pericia con una pistola era lo que le ganaba el título. Este tipo de personajes son muy recurrentes en novelas, películas, series de T.V. y por supuesto, en los videojuegos que sitúan sus eventos en el Viejo Oeste; pero cabe mencionar que no solamente hay pistoleros en estas historias, también existen en otras épocas y "universos" modernos, en donde pueden ser reconocidos primordialmente por preferir una buena y fiel pistola o revólver como arma principal.



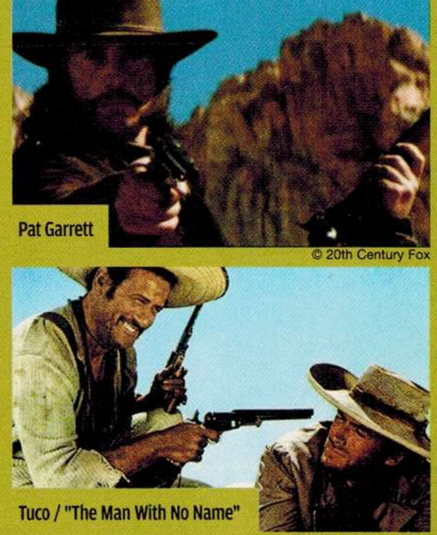
Billy The Kid

© 20th Century Fox



Butch Cassidy / The Sundance Kid

© 20th Century Fox



Pat Garrett

© 20th Century Fox

Tuco / "The Man With No Name"

© United Artists, MGM

## ¿Vaquero o pistolero?

Pasemos a la confusión que les mencionaba: es común referirse a un pistolero como "vaquero", pues está tipificado que un sujeto sombrerudo a caballo que dispara al aire y puede atinarle en medio de los ojos a una mosca con una bala es un vaquero, pero obviamente esto es falso; un vaquero es simple y sencillamente aquel tipo del Oeste que arrea vacas, y no es un revólver su fiel compañero de desventuras, sino una reata común y corriente, la cual usaba para lazar a las reses y someterlas o agruparlas. Era sumamente raro que un vaquero usara un arma y todavía más inusual que fuera un experto con ella; para defender los bienes de los ganaderos adinerados existían los pistoleros, así que ya entendemos la diferencia entre uno y otro.

## Ficción vs. realidad

Como sucede en muchas ocasiones, algunas de las características de los pistoleros han sido tipificadas y/o exageradas con fines de entretenimiento en los medios como las películas, la literatura y los videojuegos. Un ejemplo es la clásica forma de girar el revólver en una mano para desenfundar, enfundar o antes y después de disparar; aunque esto luce sumamente espectacular, en la realidad los pistoleros casi no hacían este movimiento para disparar, sino como una especie de hábito para pasar el tiempo, como silbar, por ejemplo.

Otro cliché común es el típico enfrentamiento de un pistolero contra otro en una calle solitaria en el cual esperan a ver quién es el primero y más veloz para disparar; para empezar, un buen pistolero con gran reputación evitaba a toda costa el medirse con otro que tuviera también su propia fama; ¿el porqué?, pues simplemente porque no tenía caso que dos grandes maestros del revólver perdieran la vida en una tonta contienda. Era más normal que si un caso de estos se llegara a suscitar, ambos corrieran a buscar refugio y así cuidarse más mientras disparaban. Claro que no deja de ser algo muy vistoso y espectacular en cualquier medio, ¿no creen?

# Pistoleros en los videojuegos

No podíamos dejar de mencionar a los personajes que consideramos como más notables en el manejo de un revólver o pistola, aunque ésta no sea exactamente de balas impulsadas con la explosión de la pólvora; obviamente no son todos, pero son los que podemos considerar como pistoleros al estilo clásico, aun preservando los clichés tan recurrentes del celuloide, que, seamos sinceros, son la sal de este tipo de personajes.

## The Lone Ranger

Quizá uno de los más famosos pistoleros es el justiciero conocido como el **Llanero Solitario**, quien debió de haber tenido más dinero que **Rico McPato**, pues usaba sólo balas de plata... bueno, tal vez no era vanidad, sino que tenía fobia a los licántropos. De cualquier manera, este personaje tuvo un excelente juego en el NES basado en sus aventuras, claro está, con todo y su fiel compañero: **Tonto**.

## Wild Gunman

En este juego clásico de Arcadia y NES tenías que enfrentar a varios pistoleros en el clásico duelo frente a frente. La versión casera usaba el Zapper para una sensación más realista del encuentro; es una lástima que sólo en Japón hubo un tipo de Zapper con forma de revólver.

## Colton White

El protagonista del juego que les platicaba, **GUN** tiene realmente sangre india en sus venas, por lo cual no es exactamente un galán de cine, no obstante, tiene una gran maestría en el uso de armas, e inclusive puede usar su pistola en un modo llamado *Fast Draw,* el cual alenta las acciones en pantalla para que puedas apuntar y dispararle con mayor precisión a tus adversarios. Sin duda, uno de los pistoleros más reconocidos de los videojuegos.

## Revolver Ocelot

¿Quién podría pensar que en el juego tan moderno, **Metal Gear Solid,** iba a haber un personaje que prefiriera el estilo clásico como todo un pistolero de antaño? **Revolver Ocelot** es extremadamente hábil con su arma, y demuestra que una bala bien medida puede ser tan letal como un arma de rayos láser.

## Jango Fett

Aquí tenemos otro ejemplo de un pistolero mucho más moderno. El más notorio cazarrecompensas de **Star Wars**, **Jango Fett**, emplea sus dos pistolas con una eficacia, rapidez y puntería tales, que puede inclusive eliminar a un Jedi de esta forma. **Jango** no sólo usa sus dos pistolas en sus fundas como en el Viejo Oeste, sino que también gusta de realizar los giros tradicionales como todo un pistolero.

## Sunset Riders

Finalmente tenemos a cuatro pistoleros que tienen todas las características clásicas de las películas: **Billy**, **Bob**, **Cormano** y **Steve** son los protagonistas del genial y dinámico juego de Konami, **Sunset Riders**, el cual disfrutamos en Arcadia y SNES. Esta obra maestra tiene indios mal encarados, ganaderos adinerados, escenas a caballo y otros clichés que dejarán satisfecho al más exigente fan de los pistoleros.

Son muchos los ejemplos que tenemos de personajes que han resaltado por ser verdaderos ases con el revólver, no importando si tiene balas o rayos láser. Te invitamos a que investigues más sobre ellos, son muy interesantes sus historias.



Star Wars: Bounty Hunter

Metal Gear Solid: The Twin Snakes Snakes

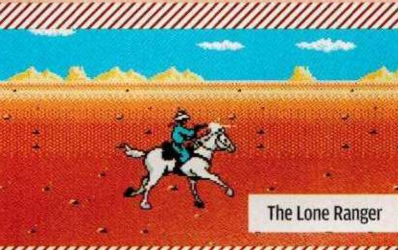
GUN



Wild Gunman


Sunset Riders

¡Hemos visto muchos tipos de juegos en donde los pistoleros también forjan su nombre a balazos, literalmente!


The Lone Ranger

# ARCADIAS










## Killer Instinct 2

Los juegos de pelea son un verdadero pilar en la industria, la crisis que acaban de superar recientemente fue un trago amargo para millones de seguidores de este género que anhelaban seguir demostrando sus habilidades. Su popularidad es tan grande, que en las Arcadias fue por muchos años el estilo que las mantuvo vivas, clásicos como **Fatal Fury** o **Street Fighter II** (de los cuales ya les hemos hablado en ocasiones anteriores), estaban en boca de todos, pero en esta ocasión queremos rendir homenaje a un juego adelantado a su época, nos referimos a **Killer Instinct 2.**

### Abriendo un nuevo camino

La compañía inglesa RARE se caracterizó durante los años que estuvo al lado de Nintendo, por crear conceptos innovadores, licencias nuevas que a pesar de las dudas siempre terminaban brillando. Quizá sus trabajos más recordados durante la década pasada sean **Killer Instinct** y **Killer Instinct 2**, obras en las que llevó al género a un nuevo nivel.
La premisa básica es la de crear combos de más de tres golpes, situación que en la secuela se vio enriquecida con infinidad de conceptos... pero nos estamos adelantando, mejor veamos paso a paso la teoría básica utilizada en **Killer Instinct 2.**



Los combos de más de 20 golpes eran la especialidad de **Glacius.**

Glacius

### Una plantilla bastante equilibrada

De la primera parte se mantienen todos los personajes, excepto **Chief Thunder, Riptor** y **Cinder** (todos nos alegramos de esto porque Panteón trababa con el hombre de lava ja, ja), pero se agregaron tres nuevos combatientes, **Kim-Wu, Maya**, quien por cierto pelea en unas ruinas mayas, y a **Tusk**, un bárbaro increíblemente hábil con la espada (quien se volvió la opción "trabadora" de Panteón a falta de **Cinder**). Todos con movimientos exclusivos para iniciar sus combos o terminar a sus rivales.

En juegos de pelea tradicionales, el movimiento básico para iniciar un combo era saltar, pero aquí eso quedaba en el pasado, se podía comenzar mediante una barrida, un ataque fuerte de frente o incluso un movimiento especial lo verdaderamente importante era seguir la secuencia correcta para no romper la combinación, y así poder bajarle hasta el ánimo a los adversarios.

Ahora bien, no sólo se trata de atacar, también de saber defender, para ello, se cuenta con el *breaker,* el cual es una técnica que te permite romper la combinación de tu oponente en cualquier momento, claro, siempre y cuando la marcaras de manera correcta; para hacerlo debías estar muy atento al primer golpe de tu rival, ya que la secuencia en la palanca (única para cada personaje), debías realizarla presionando el botón contrario al que usara tu rival, por ejemplo, si te atacaba con golpe, tú debías oprimir patada, para así lograr romper su embate e iniciar una nueva ofensiva con toda la ventaja.











La aparición de este juego en Nintendo 64 fue todo un suceso, ya que incluía diversas opciones que mejoraban la experiencia de juego, siendo una de las mejores la posibilidad de conocer y practicar los movimientos de cada personaje.

## Como todo un campeón

Para demostrar tu verdadero nivel, debías terminar al oponente de una forma espectacular, usando una de las dos opciones que teníamos, el **Ultimate Combo** y el **Ultra Combo**. El primero se marcaba como un remate justo después de conectar al menos tres golpes, la única regla que existía para ejecutarlo, era que la barra de vida del enemigo estuviera parpadeando en color rojo.

El **Ultra Combo** igual se debía marcar cuando el oponente estuviera prácticamente sin energía, pero a diferencia del Ultimate, que simplemente era una variante de los movimientos finales de **Mortal Kombat**, en el Ultra, tu peleador le propinaba una tranquiza al adversario de más de veinte golpes, que aunado a los ataques previos, resultaba en combinaciones históricas de más de cuarenta contactos.

Por cada golpe que dieras o recibieras, una barra en la parte superior comenzaría a llenarse, con esa energía podías realizar movimientos especiales, que además de incrementar el número de golpes en tus jugadas, agregaban a tu figura una estela de sombras que hacía ver espectacular el movimiento; además de esto, personajes como **Jago** o **Spinal** podían lanzar poderes que causaban el mismo daño a pesar de que el rival tuviera defensa.



T.J. Combo

## Una realidad alternativa

Los escenarios del juego estaban totalmente en 3D, lo que permitía que el ángulo de visión girara de acuerdo con lo que ocurriera en él; no mentimos al decir que muchas personas que no sabían jugar, se acercaban a la máquina simplemente para contemplar la belleza de los gráficos. Otro elemento que vale la pena mencionar sobre las arenas, es que muchas de ellas eran interactivas, tenían elementos en el fondo con los que podías dañar a tu oponente, como fosas o acantilados, que daban un toque extra a la manera como podías terminar un *round*.

**Killer Instinct 2** fue una obra maestra de RARE, verdaderamente un parte aguas que después se intentaría imitar por otras compañías pero que difícilmente podían compararse. El éxito del juego fue tal, que a pesar de tener más de una década de su lanzamiento, aún existen lugares donde tienen esta Arcadia en un lugar especial, es más, seguro que muchos de ustedes aún le dedican tiempo en sus Nintendo 64, gracias a la adaptación casera que se realizó. No sabemos qué fue lo que impidió una tercera parte, pero lo que sí podemos afirmar, es que en las Arcadias hace falta una nueva entrega de esta serie.









Jago



Fulgore



Spinal

# Control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

## Dominando la Pelea No.3 Técnicas de expertos

¡Hola de nuevo, jugadores! Debido a la aceptación de las entregas anteriores de "Dominando la Pelea", decidí continuar con más temas relacionados con este género que tanto nos gusta. En esta ocasión no voy a hablar de un tipo específico de personajes, sino que veremos algunas de las técnicas que te darán la ventaja durante un combate cuerpo a cuerpo. Claro está que como siempre, la práctica es la clave para el éxito, porque de nada sirve que sepas qué hacer, si al momento de la verdad te trabas o tardas; el objetivo de estas páginas es para que tengas más armas para defenderte y al mismo tiempo, que desarrolles tus propias técnicas especiales para ganar. ¡Acepta el reto y prepárate a jugar!






## Combo manual

Para no confundirnos, vamos a llamar de esta manera al tipo de combo que puedes ejecutar sin necesidad de golpes dobles o combinaciones tipo **Killer Instinct**. Esta clase de combo era la mejor manera de unir movimientos en juegos de la época de **Street Fighter II**, y quien los dominaba, tenía más probabilidades de ganar. Por lo general, se comienza a ejecutar saltando, ya sea hacia adelante, en tu lugar o justamente cayendo detrás del adversario. A pesar de ser una técnica milenaria de los juegos más básicos, el usar este tipo de combinaciones en juegos actuales descontrola a quienes no los usan y te permiten tomar las riendas de la pelea efectivamente.

## Cayendo detrás

Esta es una variante del combo anterior, la cual es mucho más efectiva si comienzas el combo estando al centro del escenario. El chiste es tratar de que el primer impacto se dé lo más abajo posible para que el golpe cayendo no se tarde demasiado, y que esto sea justamente cuando saltes de manera que caigas justo detrás del oponente. La idea es no perder la noción de hacia dónde vas a ejecutar el poder que termina el combo; con un poco de práctica, podrás dominarlo sin duda. Aunque no lo creas, esta jugada es muy útil en juegos en donde casi no se salta, como es el caso del gran **Soul Calibur 2**; es precisamente porque casi nadie la usa que es tan efectiva.

## Saltando hacia adelante




Veamos un ejemplo básico que te dará la idea general de esta técnica usando al ícono de Capcom, **Ryu**: salta hacia tu adversario y cáele con una patada fuerte, inmediatamente presiona golpe fuerte y justo cuando tu personaje está ejecutando el golpe, presiona la secuencia del *Hadoken* y vuelve a oprimir el golpe fuerte para rematar con el poder. De esta manera podrás dar tres impactos seguidos sin que tu enemigo tenga oportunidad de contraatacar. Este tipo de combo puede usarse también saltando en tu lugar, pero debes medir bien los golpes, porque es fácil que el primer impacto te aleje demasiado y no puedas unir los movimientos.



Al ir conociendo a los personajes, puedes desarrollar nuevas y diversas técnicas para ganar. Todo depende de practicar...

## Provocando el error

Las fintas son sumamente útiles en cualquier juego de este género, pero definitivamente no todos pueden aplicar una buena finta en el momento preciso, y mucho menos provocarlas. Una de las más útiles y comunes es saltar hacia tu oponente con toda la intención de comenzar un combo; el truco está en no presionar ningún botón para que sea un solo salto bien medido, de esta forma tu adversario creerá que tu objetivo es pegarle con una patada o golpe e inmediatamente ejecutará un movimiento que lo dejará vulnerable, puesto que tú ya estarás en tierra listo para atacar. ¿El secreto? Pues simplemente que al no presionar ningún ataque tu salto es ligeramente menos tardado y el valor de impacto se reduce, haciendo mucho más difícil que tu enemigo pueda alcanzarte.




## Golpes dobles

Algunos personajes poseen la habilidad de comenzar un combo de una manera práctica y sencilla que no se debe desaprovechar. Al presionar el golpe o la patada fuerte (esto depende mucho del peleador, juego y/o versión, obviamente) junto al oponente, en lugar de dar un ataque, da dos seguidos que te permitan ejecutar un poder o cualquier otro movimiento con relativa facilidad. Personajes como **Terry Bogard** tienen al menos uno de estos ataques, los cuales te dan la ventaja y oportunidad de comenzar un combo en cualquier momento, ya sea después de un error o bien, en una ofensiva directa.






No importa si eliges a una linda chica o a un feroz guerrero; la técnica y tu agilidad al reaccionar serán la clave para ganar siempre.

## Combo-no-combo

Un buen combo puede ser devastador, pero hay juegos en donde puede ser interrumpido con un movimiento como en **Killer Instinct** o **Mortal Kombat Armageddon**; para evitar esto y provocar errores que dejen vulnerable -y además saquen de concentración a tu adversario-, puedes comenzar un combo normal como el manual que te comentamos anteriormente, pero la clave reside en no ejecutar el poder (o en casos específicos, no "unir" el combo); en lugar de eso, pon defensa y espera a que traten de contraatacarte, ahora podrás usar otro poder o combo para sacar ventaja. Esta jugada sorprenderá a cualquiera y hará que no seas tan predecible en tus encuentros.




## Presionando con los poderes

Un buen poder te puede ayudar más como herramienta que como ataque si lo sabes usar. Hay varias formas de presionar a un contrincante de manera efectiva; una es derribarlo y lanzarle un poder midiendo el momento para que al levantarse, tu oponente se encuentre con el impacto; si no le da de lleno, al menos lo forzará a poner defensa o tratar de esquivar rodando o algo. En estos casos puedes saltar hacia él para tener lista una patada voladora y comenzar un combo o forzarlo a defenderse; o puedes quedarte en tu lugar y hacer un movimiento especial o súper para que si avanza esquivando el poder, caiga en la trampa.




## Cambios radicales inesperados

Finalmente, tengo una técnica que me ha ayudado mucho a vencer, la cual requiere de un gran dominio de tu peleador; es lógico que después de un par de rounds -especialmente si hay retadores esperando y estudiando tus jugadas-, tus oponentes se den cuenta de cómo juegas y usarán eso a su favor para vencerte. Para evitar esto, trata siempre de cambiar de personaje entre peleas, pero más importante aun es modificar de forma radical la manera en cómo te comportas durante cada contienda. Seré más específico con un ejemplo: en un round usa predominantemente los poderes y sé muy defensivo -sin cazar, claro está-; en el siguiente no uses ni un solo poder y trata de ejecutar combos y provocar errores; y por último, en el tercer *round* usa de todo con una forma de jugar sumamente ofensiva, así no te medirán y dominarás cada pelea. Puedes cambiar este consejo de incontables formas; sé creativo y vencerás sin duda.

Como siempre, te exhorto a practicar mucho, pues no solamente trabando o con combos largos se ganan los *rounds*; date la oportunidad de practicar y ensayar cada nueva técnica frecuentemente, así estarás siempre listo y sin "oxidarte", pues si dejas de entrenar, serás presa fácil de cualquier retador. Innova, estudia y no tengas miedo de intentar cosas nuevas, pues de esto depende que seas el campeón o simplemente el que siempre está esperando nuevamente su turno de enfrentarse al mejor. **¡Nunca te rindas!**

# EL ARTE de New Super Mario Bros. Wii

Arrancamos el 2010 con uno de los mejores títulos del momento, no sólo por lo sensacional de su *gameplay*, sino también por la calidad gráfica que se disfruta desde el inicio, implementando escenarios y situaciones similares a **SMB3**, pero con la ventaja de la tecnología actual.

Yoshi vuelve a ser uno de los personajes recurrentes para las aventuras del plomero, en esta ocasión, lo veremos en diferentes tonalidades y, como siempre, ayudando a sus amigos para conquistar sus metas.



Una vez conquistado el Nintendo DS, ahora esta nueva forma de juego llega a Wii, donde tendrás nuevos trajes y algunas habilidades ya conocidas, como el poder de la estrella que te hace inmune por unos segundos.

**Larry**, **Morton**, **Wendy O.**, **Iggy**, **Roy**, **Lemmy** y **Ludwing** están de regreso luego de su aparición en **SM Bros. 3**, pero vienen dispuestos a vencer al plomero y sus amigos.

Este extraño traje con hélice te será de muchísima utilidad para tomar ventaja de tus oponentes, pues con él volarás por breves espacios de tiempo o podrás llegar a alturas especiales para conseguir premios o puntos adicionales. En cuanto veas que aparece en el escenario, no lo dudes, ¡ve por él! o te quedarás viendo cómo tus contrincantes te dejan atrás.





Si pensabas que los **Koopalings** venían solos, estabas equivocado; **Bowser Jr.** y **Lakitu** también estarán esperando; que cometas el mínimo error para sorprenderte, así que no dejes que se salgan con la suya.

¿Qué te parece este nuevo traje de pingüino? Bastante creativo, ¿no? Pues con esta habilidad cerramos la galería de arte de este mes, recuerda mandarnos tus sugerencias al correo electrónico o dirección de la revista.

# Centro de Entrenamiento

Por Panteón

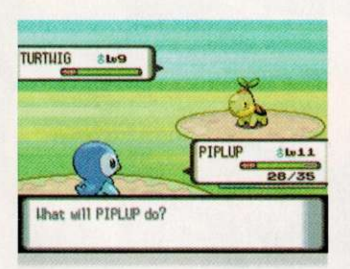
¡Hola, entrenadores! Yo nuevamente, su amigo Panteón, listo para responder sus dudas y que veamos algunos de los aspectos más interesantes de la fiebre amarilla. Antes que nada, quiero agradecer sus correos que me envían con sus incógnitas, ideas y propuestas para esta sección; recuerden que este es un espacio libre en el que veremos todo lo concerniente a la franquicia de los monstruos de bolsillo, y que por ende, no nada más hablaremos de sólo recomendaciones sobre qué comprar o qué no jugar. Después de todo, **Pokémon** es mucho más que sólo prender tu consola y jugar, pues además de valores, diversión y otras cosas, es una excelente forma de interactuar con más amigos y compartir experiencias, ¿no creen? Vamos pues a ver algunos temas relacionados con las preguntas más frecuentes que he recibido para que todos puedan ampliar más su criterio acerca de **Pokémon.**

## ¿Qué juegos son los mejores?

Bueno, esta pregunta tiene dos respuestas, pues tenemos dos tipos de juegos basados en el concepto; por un lado, tenemos las versiones de la serie original, es decir, los juegos que han salido que conservan el estilo tradicional de **Pokémon**. Dentro de esta rama puedo recomendar ampliamente las versiones **Diamond, Pearl** y por supuesto, la **Platinum**; si te preguntas por qué, pues es simplemente debido a que son las más nuevas y completas de todas las que han salido. Contienen todas las características originales, más las mejoras que han ido evolu[illegible]ando con cada versión; además, podrás conectarlas con las que están p[illegible]salir y que estoy seguro que serán igual o más buenas que las actuales; me refiero a **HeartGold** y a **SoulSilver.**

Ahora bien, si hablamos de los juegos "alternos" a la continuidad original, podría recomendar varios sin temor a equivocarme, por su genialidad, diversión y potencial para convivir entre cuates o familiares.

No los voy a dividir por sistemas o géneros, simplemente recomendaré los que no deben faltar en la colección de un buen Pokéfan y que además sepa apreciar un videojuego por su contenido. Las recomendaciones son: **Pokémon Puzzle League**, **Pokémon Stadium 1** y **2**, **Pokémon Snap** y **My Pokémon Ranch.**





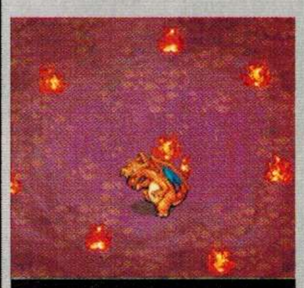





A pesar de que hay más de cuatrocientos monstruos de bolsillo distintos, hay algunos que permanecen como favoritos de los fans y no dejan de ser buscados para formar parte del equipo. Uno de los más comunes es **Charizard**, el cual es también uno de mis preferidos de todos los tiempos.

## ¿Por qué son Grass, Fire y Water los iniciales?

Al principio tomé esta pregunta como algo con poca relevancia, pero al estudiarla más detenidamente, me di cuenta de que en realidad hay algunos jugadores que no son tan veteranos y que por ende, no pudieron presenciar el nacimiento del concepto. Con la salida de tantos juegos, versiones, caricaturas, películas, nuevos tipos y clases de **Pokémon** y demás parafernalia, nos olvidamos de lo más básico, pues a muchos nos "ciega el poder" y dejamos a un lado a nuestros **Pokémon** favoritos por tener un equipo fuerte. Pues bien, los tres monstruos son inicialmente de estos tres tipos para que entendamos desde un principio que esta triangulación es la base de los combates: el fuego quema al pasto, el pasto absorbe el agua y el agua apaga al fuego. Al comprender la esencia de esta filosofía milenaria, basada en el popular juego de piedra, papel, tijeras podemos desarrollar estrategias y equipos para resultar siendo los vencedores en los combates.



Tanto los juegos de la serie original, como los alternos, son buenos.

## Encariñamiento Pokémon

Recibí un mail muy emotivo por parte de un buen Pokéfan en donde me mencionaba que sintió muy feo al saber que su **Blastoise** que tanto había entrenado y al cual le había tomado cierto cariño, quedaría en el olvido con las nuevas versiones que no eran compatibles con las anteriores. Primero les diré que encariñarse con una de estas criaturitas virtuales no es nada imposible, realmente llegas a apreciarlos como si en verdad existieran, y el hecho de que las versiones **Red, Blue, Gold**, **Silver** y sus especiales ya no fueran compatibles con las siguientes, fue una de las razones que me decepcionaron de la serie; aunque obviamente hay que ver las cosas con madurez y seguir el camino del entrenador, pues también es parte del mundo de **Pokémon** saber que los monstruos de bolsillo también pueden tomar caminos diferentes al tuyo... o al menos es así como yo superé esa fase de ira y decepción.



### Tu Pokémon favorito

Vuelvo al tema de que muchas veces nos enfocamos tanto en tener un equipo poderoso que nos olvidamos realmente cuáles fueron los **Pokémon** que más nos gustaron, aunque no fueran tan fuertes, rápidos o recomendables. Sé que para un torneo es indispensable tener los mayores status y variedad para ganar, pero también es bueno tener retas amistosas o pasar el juego de principio a fin con tus monstruos predilectos, ¿no creen? A la fecha, trato de siempre traer un **Kabuto** y a un **Charizard** en mi equipo, aun cuando sé que mi pequeño crustáceo lleva las de perder en combate; pero cuando doy el "tiro de gracia" con él, es como demostrar su valía y mi habilidad y conocimientos como entrenador **Pokémon**.






La fiebre amarilla sigue cosechando éxitos.




Seguramente tendrás un tipo de **Pokémon** favorito, pero debes recordar que en la variedad reside la clave para ganar. Estudia qué tipos puedes tener para que se vayan complementando y que tu equipo tenga balance.

## ¡Atrápalos ya!

Hemos llegado al final de esta sección por este mes, pero no se preocupen, que en la próxima edición les presentaré más cosas interesantes acerca de estos seres tan enigmáticos que se han ganado un lugar en los corazones de millones de fans alrededor del mundo. Recuerden que pueden enviarme todas sus preguntas, dudas, sugerencias, quejas y opiniones a: panteon@clubnintendomx.com con el subject o asunto: Centro de Entrenamiento. ¡Hasta la próxima y sigan entrenando!

## Pokémon Platinum... y Red

La pregunta más recurrente en los mails que recibo es cuál es mi versión favorita de **Pokémon**, y cuál es la que más juego... pues actualmente estoy jugando **Pokémon Platinum**, tiene muchas cosas interesantes y es sumamente recomendable tanto para veteranos, como para principiantes; pero aun con todas las cosas y elementos novedosos, sigo pasando horas y horas con mi versión Red, la cual me gusta conectar a mi **Pokémon Stadium** para retar con el gusto de siempre.





### Agradecimientos:

Quisiera agradecer especialmente a estos amigos que se tomaron la molestia de escribirme sus preguntas y sugerencias, sólo así podemos engrandecer esta sección hecha por y para los Pokéfans. Así que ya sabes, no esperes más y envíame tus *mails*, también puedes mandarme tus historias y/o fotos de cómo el fenómeno amarillo ha influido en tu vida. ¡Que no te dé pena! Espero tus correos y cartas.

**Rodolfo García Morán**
**Miguel García**
**Rodrigo Chávez Mulsa**
**Ricardo Francisco López**
**Hernán Luis Lara Aguilera**
**José Canelón**
**Óscar García García**
**Pedro Manuel Segovia**
**José Rodrigo Sotelo**
**Marco Antonio Rodríguez**
**Édgar Daniel Sánchez Gil**
**Ricardo Montoro**

# S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

## Wii Sports Resort
Wii

### Nuevas sorpresas en Island Flyover

Consigue puntos "i" para activar nuevas funciones en IsLand Flyover. Estos son íconos que se encuentran en varios puntos de la isla, cada diez nuevos puntos "i" que juntes, se abrirá una nueva función.

| SECRETO | CÓMO ACTIVAR |
|---|---|
| Aparecen globos a través de Wuhu Island | Junta 10 puntos. |
| Fuego doble (el avión dispara dos bolas en lugar de una) | Consigue 30 puntos. |
| Modo tarde para Island Flyover | Reúne 20 puntos. |
| Nueva locación de inicio | Logra 80 puntos. |
| Nuevo diseño del tiburón ballena | Junta 70 puntos. |
| Modo nocturno para Island Flyover | Consigue 40 puntos. |
| Iluminación nocturna | Reúne 50 puntos. |
| Aeroplano de dos plazas | Logra 60 puntos. |

### Ratings

Consigue nuevos niveles de dificultad

| SECRETO | CÓMO ACTIVAR |
|---|---|
| Nivel Pro | Consigue 1000 puntos en cualquier deporte. |
| Nivel Superstar | Junta 2000 puntos en algún deporte. |

### Sello

Completa alguno de los objetivos requeridos para activar el sello

| | |
|---|---|
| Maestro en 1- Stage | Termina todas las carreras 1-stage en primer lugar. |
| 100-Pointer (Reto de regreso) | Logra una puntuación de 100 o más. |
| 200-point Dive | Consigue una puntuación de 200 o más. |
| 200-Pointer (Reto de regreso) | Junta una puntuación de 200 o más. |
| Maestro en 3-Stage | Acaba las carreras 3-stage races en primer lugar. |
| 5,000-pointer (Power Cruising) | Consigue una puntuación acumulada de 5,000 o más en general. |
| 50-Pointer (Reto de regreso) | Logra una puntuación de 50 o más. |
| Maestro en 6-Stage | Termina todas las seis carreras all 6-stage en primer lugar. |
| Un corte superior | Vence al campeón Speed Slice. |
| Por un esfuerzo | Anota 10 puntos con cada uno de tus 10 tiros para obtener este sello. |
| Un secreto para todos | Golpea todos los targets secretos en cada nivel. |
| Estampida de toros (arquería) | Dispara al centro del target y consigue 10 puntos con las tres flechas del escenario. |

| SECRETO | CÓMO ACTIVAR |
|---|---|
| Regresa desde el borde | Regresa una bola satisfactoriamente que golpee en la orilla de la tabla. |
| Bolsa de trucos | Aterriza siete o más tipos de saltos en una carrera simple. |
| Globos de animales | Durante la práctica, explota los nueve globos en diez intentos o menos. |
| Globonático | Revienta cada globo blanco en todas las horas del día. |
| Licencia de principiante | Consigue 200 yardas en el nivel de principiante. |
| Fontanero de bono | Anota en cada Bonus Ball con valor de 2 puntos en la contienda de 3-point. |
| Batidora de timbres | Haz un tiro de último segundo con un "buzzer beater," una canasta anotada justo antes de la señal de timbre del final del juego. |
| Cámara tímida | Aparentemente, si no logras atrapar a nadie en tu zambullida, el fotógrafo saldrá de detrás de la cámara para una foto especial. |
| Tiro del siglo | Dispara 100 flechas en el objetivo. |
| Corta la cinta roja | Corta la cinta roja en todos los niveles. |
| Doble tiempo | Gira la alarma del reloj cuando los dos dígitos en el display sean los mismos, como 8.8, 7.7, ó 6.6. |
| Patos en cadena | Durante la práctica de canoa, regresa a todos los patos con su madre, después completa la siguiente carrera de canoa por velocidad. |
| Sello de patos en casa | En canotaje, atrapa a todos los patos y luego devuélvelos con su madre en práctica. |
| Especialista en inglés | Anota 170 puntos o más sin golpear una sola barrera. |
| Rally épico | Mantén un rally (golpeando la bola de atrás hacia adelante sin detenerte) por 30 golpes. |
| Licencia de experto | Llega a las 400 yardas en el nivel Expert. |
| Primero de muchos | Termina una carrera en primer lugar por primera vez para conseguir este sello. |
| Sigue el aeroplano | Sigue el aeroplano guiado de Miguel a través de la isla por un mínimo de tres minutos. |
| Por los pájaros | Toma una foto con un pájaro en ella. |
| Amigos en lugares altos | Atrapa por lo menos 29 personajes Mii durante tu zambullida, después úneteles en una formación final y haz que tomen una fotografía. |
| Frisbi perro, buen perro | Arroja el frisbi justo al centro del área objetivo para hacer que el perro salte y lo atrape en el aire. |
| Frisbi Golf bajo par | Termina 3-, 9-, o el curso de 18 hoyos bajo par. |
| Tragar, tragar | Realiza tres strikes consecutivos para obtener un turkey. |
| Brazo de oro | Anota 100 puntos con cada tiro y revienta todos los globos. |
| Cabeza primero | Golpea los pinos frontales en cada juego. |
| Levanta cinco | Atrapa y junta hasta otros cuatro Mii y asegúrate que el rostro de todos esté visible cuando la cámara dispare. |
| Gran apostador | Consigue una puntuación de 200 o más para recibir este sello. |
| Hoyo en uno | Arroja el frisbi en el área objetivo en sólo un tiro. |
| Héroe del aro | Derrota al campeón en un juego de pickup! |

| SECRETO | CÓMO ACTIVAR |
|---|---|
| Reflejos en fuego | Anota cinco bolas consecutivas en un concurso de 3-point. |
| En tu cara | Por alguna razón, obtendrás un sello al golpear el rostro de tu oponente con la bola. |
| Licencia intermedia | Consigue 300 yardas en el nivel intermedio. |
| Island Hopper | Visita algún punto "!" en Wedge Island. |
| Último grito | Termina la carrera cuando estés en tu último aliento. |
| El último Mii de pie | Derrota al campeón en un duelo. |
| Crucero deportivo | Encuentra todos los globos de tiempo en una carrera en el modo individual de Free-Cruising, después completa el curso de Slalom para obtener el sello. |
| Luces fuera | Consigue cinco canastas de tres puntos en un juego. |
| Brinco de suerte | Obtén este sello cuando un frisbi brinque por el agua hacia la superficie y aterrice en el otro lado. |
| Maestro en tallar | Anota 1,000 puntos o más en el nivel Expert sin golpear algún obstáculo. |
| Conoce tu combate | Empata tres rondas consecutivas para obtener el ring de la batalla final, después empata de nuevo por un encuentro completo en modo individual. |
| Sello no en la cara | En Table Tennis, golpea al oponente en la cara con la bola. |
| Fuera del muro | Golpea al protector del canal una vez y luego consigue un strike. |
| En un giro | Para quitar un "roll-in," arroja tu frisbi afuera del green, toca el piso y gira hacia el objetivo. |
| Uno para todos | Golpea por lo menos un pino en cada cuadro. |
| Éxito de una sola ocasión | Presiona a tu rival para salir del ring con un strike en el modo individual. |
| 10 Perfecto | Termina la escena 10 sin que recibas un hit y sin perder un corazón. |
| Juego perfecto | Realiza 12 strikes consecutivos. |
| Objetivo perfecto | Toca el centro del área objetivo y anota 100 puntos con todos tus 10 tiros. |
| Igualado a la perfección | Empata con tu rival en el modo individual. |
| Tirador de pinos | Apúntate un strike o spare en cada cuadro. |
| Tirador de pinos (100 Pin Bowling) | Anota un strike o spare en cada cuadro. |
| Tirador de pinos (Control de giro) | Realiza un spare en cada cuadro. |
| Locura al reventar | Revienta 150 globos en el curso de un vuelo. |
| Crucero de poder | Consigue por lo menos 17 puntos en todos los cursos. |
| Saltador de poder | Ve a través de todos los aros de bonus en el curso final. |
| Corte psíquico | Corta un objeto correctamente antes de que toque el suelo en el modo individual. |
| Disparador puro | Encesta todas las 25 bolas en la canasta con un mínimo de tiempo de 15 de sobra en el reloj. |
| Empate rápido | Termina de arrojar las 25 pelotas de básquetbol tan rápido como sea posible. |
| Reciclar | Golpea el bote fuera de la mesa con una bola, 30 veces en un juego. |

| SECRETO | CÓMO ACTIVAR |
|---|---|
| Sello de aro de madera | Realiza tres slam dunks en un juego "basketball pickup". |
| Maestro del aro | Ve a través de cada aro de bonus en un curso. |
| Salva el rostro | Consigue una puntuación de 100 o más sin que la bola golpee la cara del servidor. |
| Strike secreto | Gira la bola por todo el camino del canal (sin caer) y hasta el objetivo. |
| Disparo afilado | Anota 10 puntos con cada flecha en cada una de las cuatro rondas. |
| Enfrentamiento sin rasguños | Termina cualquier escena sin perder un corazón y sin recibir daño. |
| Máquina de Slicing | Haz el slicing correctamente en alguno de los 18 tipos de objetos en el modo individual. |
| Aterrizaje suave | Aterriza diez saltos consecutivos. |
| Slicing rápido | Gana el concurso sin perder un simple objeto al realizar el slicing mal o al fallar en el tiempo límite. |
| Spare dividido | Completa un spare después de conseguir un split en tu primer tiro. |
| Spare dividido (100 Pin Bowling) | Consigue un spare después de lograr un split en tu primer tiro. |
| Spare dividido (control de giro) | Concreta un spare después de lograr un split en tu primer tiro. |
| Directo y cerrado | Juega una ronda de 18 hoyos de frisbi golf sin arrojar algún disco fuera de los bordes o en el agua. |
| Derecho al punto | Presiona a tu oponente para salir del ring con una arremetida en el modo individual. |
| Súper Strike | Poncha a todos los 100 con un gran strike. |
| Tiro seguro | Dispara al objetivo con las tres flechas en cada una de las cuatro escenas. |
| Espadachín | Derrota a todos tus enemigos para sobrepasar las primeras diez escenas. |
| Espadachín maestro | Pelea a través de la escena final de combate. |
| Juego de espadas | El ring final de batalla aparece si ambos oponentes siguen empatados después de tres rondas. No importa si ganas o pierdes. |
| Titán de mesa | Termina el campeonato de Table Tennis en un encuentro. |
| El largo camino a casa | Aterriza 50 saltos y deslízate por todo el camino de Wuhu island en el modo Free-Cruising. |

## Modos alternos

Sigue las instrucciones cuando elijas un evento.

| SECRETO | CÓMO ACTIVAR |
|---|---|
| Juego de Table Tennis a 11 puntos | Presiona 2 en la pantalla de loading. |
| Frisbi golf avanzado | Mantén oprimido 2 en la pantalla de loading. |
| Golf Avanzado | Mantén apretado 2 en la pantalla de loading. |
| Arquería avanzada | Presiona 2 en la pantalla de loading. |
| Juega básquetbol de noche | Mantén oprimido 2 en la pantalla de loading. |
| Juega espadas durante la tarde | Mantén apretado 2 en la pantalla de loading. |
| Zapato/pantufla de raqueta | Presiona 1 en la pantalla de loading. |

# CLUB NINTENDO

Como ya hemos comentado en varias ocasiones, la revista es una gran comunidad, por lo que hemos decidido darles un espacio para que puedan mostrarnos cómo viven su pasión por los videojuegos de Nintendo, lo cual pueden hacer con dibujos, fotos mostrándonos sus pertenencias más preciadas o incluso modelando algunos disfraces de sus persoanjes favoritos. ¡Comencemos pues con la comunidad!




Cosplay

## Sonic en El Salvador




Directamente desde El Salvador, nuestro amigo Julio César Muñoz, mejor conocido como "Denki Otaku", nos demuestra que no sólo es bueno con el control, ya que una de sus pasiones es la de realizar *cosplay* de sus personajes favoritos, como es el caso de **Sonic**, disfraz con el que recorrió las calles de su ciudad para enviarnos estas increíbles fotografías, donde además nos demuestra que es un gran seguidor de Club Nintendo; lo mejor es que prometió enviarnos más diseños.

## ¡En la torre!... ¿las llaves?

Así seguro no pierdes las llaves ¿verdad? Este pequeño Wiimote llavero es uno de los tantos objetos de colección que tenemos en la revista, de hecho es uno de los tres que nos sobran ya que regalamos bastantes en los eventos que tuvimos durante el 2008 y 2009.

Petición del mes

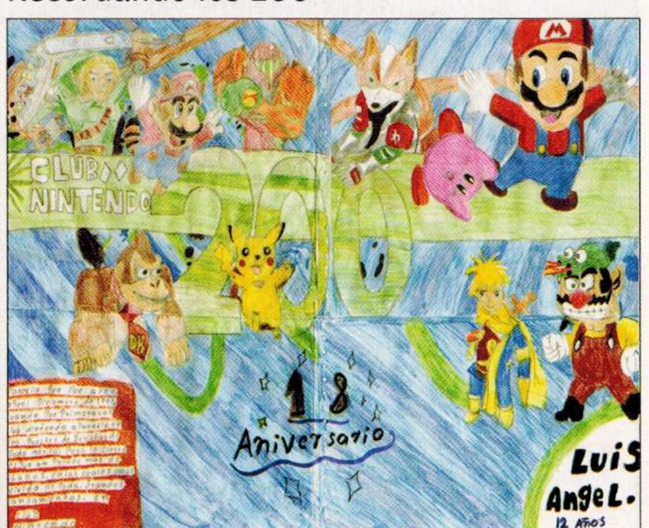
## El amor está en el aire... y en el papel




¡Mónica, le deseamos lo mejor a esa linda familia! Ahora lee ese bello poema en voz alta frente a Emily y Kenny. Esperamos que pronto nos escribas de nueva cuenta con buenas noticias, realmente lo queremos. ¡Saludos hasta Chile!

Arte

## Recordando los 200




Luis Ángel Hernández López, de Tijuana, Baja California, nos mandó este megapóster de 4 páginas enormes de contaduría, en el que plasma la imagen con la que celebramos nuestro número 200. ¡Gracias por el enorme dibujo y por lo que nos dices en él!

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com. Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los *e-mails*.

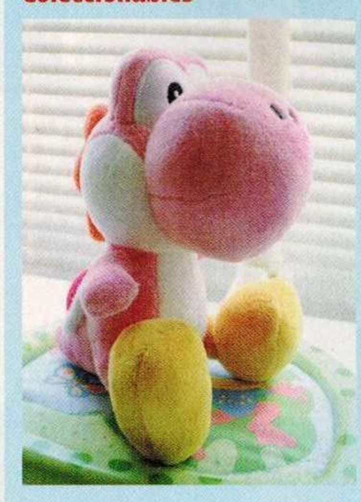


Memoria Virtual

## Toño vs. Megaman

¿Tienes alguna foto chistosa o curiosa relacionada con el mundo de los videojuegos? Mándala y cuéntanos esa anécdota para que se publique.

Coleccionables



## Yoshi llegado de NOA

Directamente de la colección de juguetes de la bebé de Toño Rodríguez, tenemos a este rosado **Yoshi** que fue regalado por nuestros amigos de Nintendo de Latinoamérica al saber de su nacimiento.

## Gran fan de **Zelda**

Christopher Cuenca García, de apenas seis años de edad, nos manda esta foto que le tomó a su colección de figuras de **Zelda**, saga de la cual es un gran seguidor tanto en Wii como NDS.



¿Coleccionas?

## Comparte con CN

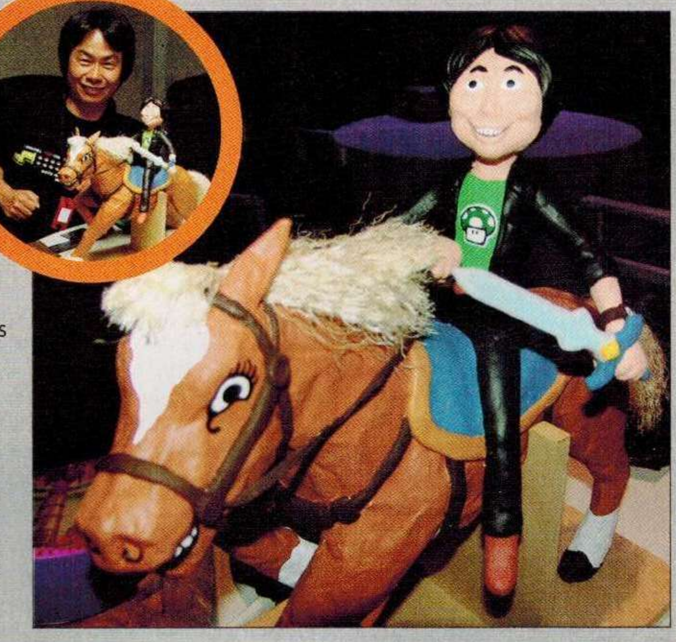
Si eres gran fan de alguna serie en particular o de "La Gran N" y tienes alguna colección de figuras o cualquier tipo de parafernalia, compártela con nosotros para que salga publicada en esta nueva sección. Esta foto pertenece a un lector (del cual no tenemos sus datos, pero esperamos que nos escriba para reclamar el crédito) que nos visitó en una de las pláticas de Retroactivo en el centro comercial.



Especial

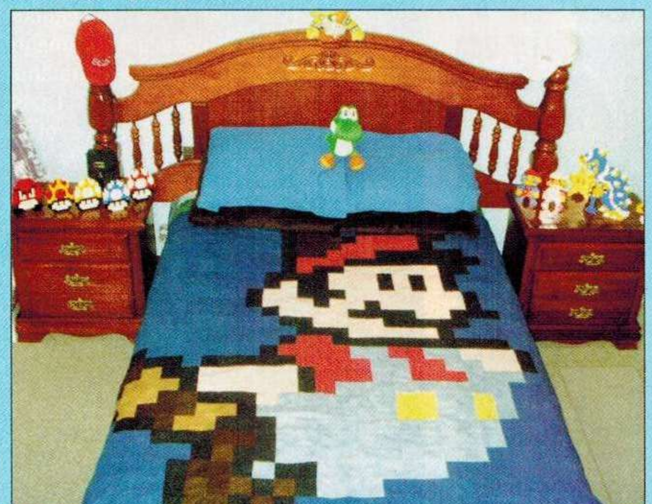
## ¡Hi-yo Epona!

Sólo de ver la cara de contento de Shigeru Miyamoto nos damos cuenta de lo fascinado que quedó al recibir este presente, que a través de Club Nintendo le envió nuestro buen amigo Lisandro Contreras hace algunos años en la E3. Aún recordamos el momento en el que lo sacamos de la caja y lo vio; seguramente esta figura está en algún lugar de su oficina en Japón. ¿Has elaborado algo similar? Mándanos sus fotos y que la comunidad conozca tus habilidades. Por cierto, aquí tenemos ya tu revista firmada, Lisandro; cuando quieras pasar por ella.



Manualidades

## **Mario**, ¡a la cama!



Nada como descansar después de un día pesado en una recámara tan especial, ¿no crees? Pertenece a nuestro gran amigo Carlos Rioja, del Distrito Federal. Antes de que comiences a investigar dónde compró esa colcha, te avisamos que es un modelo exclusivo, ya que su mamá la bordó para él. ¿Se aceptarán pedidos?

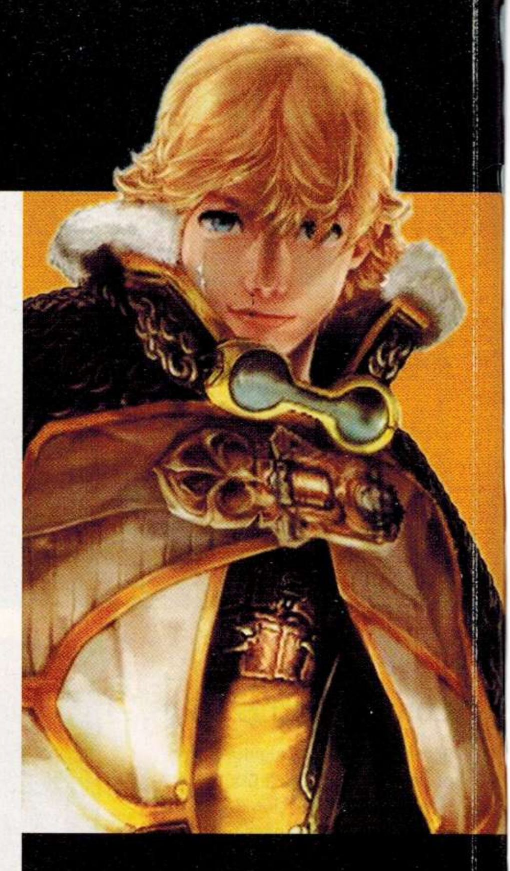
## Paper koopa

De Tlalnepantla, Estado de México, nos llega esta foto donde Víctor Calzada nos demuestra su habilidad para doblar el papel, dando vida a varios personajes del Reino Champiñón, ¿Qué opinas? Un gran trabajo ¿no crees?



# Última Página

Llegamos al final de la primera edición del 2010, esperemos que este año tenga muchas sorpresas para Nintendo, sobre todo cuando sabemos que títulos como **Super Mario Galaxy 2** y **Metroid Other M** están por salir este año (si no hay cambios de último momento). Y ya que mencionamos los cambios, ¿qué tal les parecieron los que hicimos en Club Nintendo? Esperamos que les haya gustado el contenido como la nueva presentación en diseño implementado para refrescar la revista. Por supuesto, tus comentarios serán bienvenidos para saber qué fue lo que más te gustó, tanto visualmente como de las nuevas secciones que incluimos y con las cuales pretendemos tener un acercamiento cada vez mayor con ustedes, nuestros queridos lectores. ¡Nos leemos en febrero!



## James Cameron's Avatar: The Game (Wii)

No creas que se trata de otra adaptación de la serie japonesa **Avatar**, para nada. En esta ocasión es una perspectiva diferente, un concepto que James Cameron (quizá lo recuerdes por su dirección en **Terminator II: Judgement Day** o **Dark Angel**) nos presenta primero en la pantalla grande, resultando en un derroche visual y de historia que queda perfectamente adaptado para los videojuegos. Ubisoft será la compañía encargada del desarrollo y distribución, así que con su experiencia estamos seguros que resultará algo tan atractivo como su versión original, ¡descúbrelo en nuestra siguiente edición!



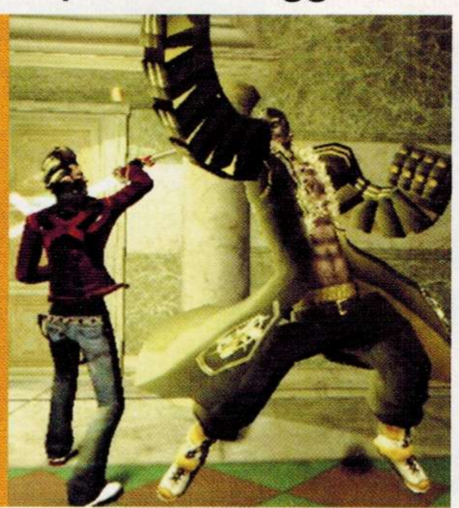
## Guitar Hero: Van Halen (Wii)

Los títulos de ritmos siguen en el gusto de los fans de los videojuegos, y aunque ya tenemos una amplia variedad de ediciones (tanto compendios como dedicadas a bandas específicas), seguimos con ganas de más y más rolas para armar nuevos conciertos virtuales. En esta ocasión, Activision opta por la banda Van Halen que tienen un gran legado en el mundo musical y, por lo tanto, hará que todos los instrumentos brillen cuando toques cada una de sus rolas. Además, se incluyen grupos invitados como Queen, Judas Priest, Deep Purple y muchos más para que vivas un verdadero festival de rock.



## No More Heroes 2: Desperate Struggle (Wii)

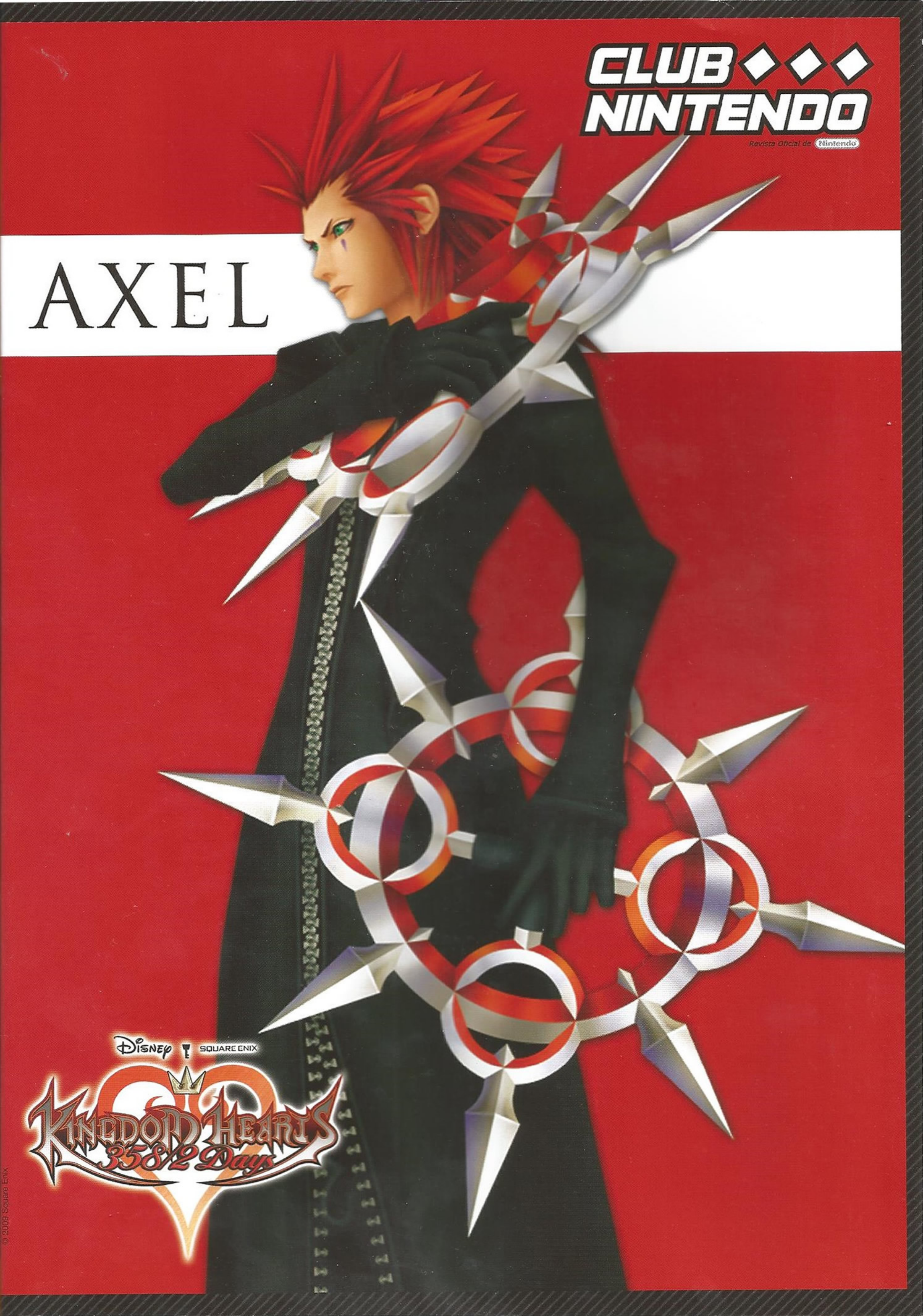
Tres años han pasado desde que **Travis Touchdown** dejó su colección de figuritas y tarjetas coleccionables para convertirse en uno de los asesinos más poderosos del mundo, de hecho, el número uno, luego de que -con ayuda de su poderosa katana- terminara con los mafiosos que se interponían en su ascenso a la fama. Ahora, tomarás de nuevo el papel de **Travis**, quien entrará al peligroso torneo de asesinos (otra vez) con el único objetivo de vengar la muerte de su mejor amigo. Cabe destacar que visualmente supera a su antecesor, y si te gustó la intensa acción de golpes y espadas- en la secuela podrás disfrutar de eso y más.

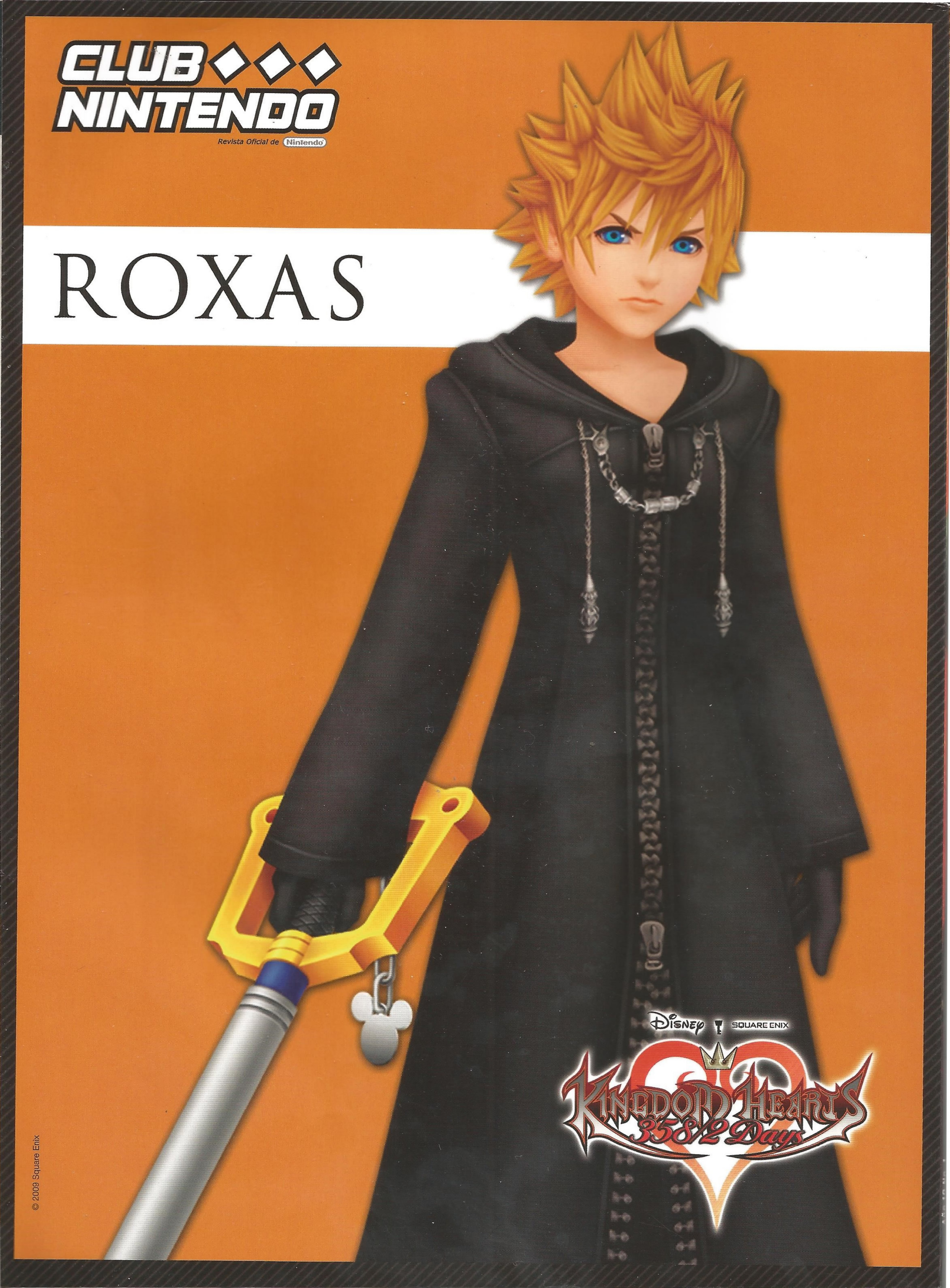


## Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers (Wii)

Lo que inició hace algunos años en el Nintendo GameCube renace ahora en el Wii, con una nueva calidad visual y, por supuesto, elementos sorpresa que notarás durante el desarrollo de la historia. Luego de mil años de arduo combate, la guerra ha terminado y con ello, una tribu se ha colgado el estandarte de la victoria y dominación, dejando prácticamente en la aniquilación a los no tan favorecidos. Ahora, la tecnología reina en este mundo y la magia pasa a segundo plano, siendo utilizada prácticamente sólo por los rechazados llamados "Crystal Bearers", uno de ellos, Layle, será el actor principal de esta enorme aventura, donde el destino de este fantástico universo tendrá (o no) un cambio radical.




CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
AXEL
DISNEY
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS
358/2 Days
© 2009 Square Enix


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
ROXAS
Disney
SQUARE ENIX
Kingdom Hearts 358/2 Days
© 2009 Square Enix